

Club Nintendo

Street Fighter II
SNES

The Legend of Zelda: A Link to the Past
SNES

Batman: Return of the Joker
NES
Game Boy™

Super Mario Land 2
Game Boy™

Jaargang 4 - 1992 Uitgave 6

Hieronder vind je een lijst met cassettes die momenteel beschikbaar zijn voor je NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, GAME BOY™ & SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™.

Club Nintendo®

Koop voor NES-systemen uitsluitend Nederlandse hardware en videospellen. Hardware en videospellen uit landen die geen PAL-tv-systeem hebben, werken namelijk vaak niet en kunnen de kwaliteit van het spel op ons Nederlandse televisiesysteem aanzienlijk aantasten. Importprodukten die niet door Nintendo zijn goedgekeurd, worden ook niet gegarandeerd in Nederland.

NES

Action Series

A Boy and His Blob
Air Wolf
The Adventures of Bayou Billy
Bad Dudes
Boulder Dash
Bugs Bunny Birthday Blow Out
Burai Fighter
Captain Skyhawk
Castlevania™
Double Dragon
Double Dragon II
Double Dragon III
The Flintstones
Godzilla
Gradius
Gremlins 2
Hook
Hunt for Red October
Isolated Warrior
Jackie Chan's Action Kung Fu
Kabuki - Quantum Fighter
Kung Fu™
Life Force
Little Nemo - The Dream Master
Low G Man
Operation Wolf
Probotector
Rescue
Robocop™
Robocop 2
Road Fighter
Rollergames
Rush 'N Attack™
Silent Service
Snake Rattle N' Roll
Solar Jetman
Stealth ATF
Terminator II
Top Gun
Top Gun - The Second Mission
Totally Rad
Trojan

Brain Series

Adventures of Lolo 2
Dr. Mario
Kickle Cubicle
Mario & Yoshi
Tetris

Sport Series

Blades of Steel™
Days of Thunder
Double Dribble™
Four Players' Tennis
Goal
Golf
Fighting Golf
Hyper Soccer
Jack Nicklaus - Championship Golf
Ice Hockey
Lunar Pool
NES Open Golf Tournament
Nintendo World Cup
Power Blade
Punch-Out!!™
Rad Racer™
R.C. Pro Am™
Skate or Die
Ski or Die
Super Off Road
Super Spike V'Ball
Tennis
Track & Field II
Turbo Racing
World Wrestling™
WrestleMania Challenge
WWF WrestleMania

Light Gun Series

Duck Hunt™
Gumshoe
Hogan's Alley™
To the Earth™
Wild Gunman™

Adventure Series

Addams Family
Adventure in Magic Kingdom
Adventure Island II
Batman
Batman - Return of the Joker
Battle of Olympus
Bionic Commando™
Blaster Master
Blue Shadow
Captain Planet
Defender of the Crown
Duck Tales™
Faxanadu™
Fester's Quest
Goonies II™
IronSword
Legend of Zelda™
Maniac Mansion
Mega Man™
Mega Man 2™
Mega Man 3™
Metal Gear™
Metroid™
Mission Impossible
New Ghostbusters II
Rad Gravity
Rescue Rangers
Shadowgate
Shadow Warriors
Simon's Quest
The Simpsons
Snake's Revenge
Solstice
Star Wars
Super Mario Bros.™
Super Mario Bros. 2™
Super Mario Bros. 3™
Swords & Serpents
Tale Spin
Teenage Mutant Hero Turtles
Teenage Mutant Hero Turtles II
Tiny Toons
Tom and Jerry
Wizards & Warriors
Wizards and Warriors 3
Wrath of the Black Manta
Zelda II - The Adventure of Link

Arcade Series

Bubble Bobble™
Crack Out
Donkey Kong Classics™
Dragon's Lair
Gauntlet II
High Speed
New Zealand Story
Paperboy™
Paperboy 2
Pinbot™
Popeye™
Rainbow Islands

Programmable Series

Excitebike™

Verschijnt Binnenkort

Lemmings
The Simpsons - Bart Vs The World

GAME BOY

Addams Family
Adventure Island
Alleyway™
The Amazing Spiderman
Balloon Kid™
Batman
Batman - Return of the Joker
Blades of Steel
Boulder Dash
Boxxle
Bubble Bobble
Bubble Ghost
Bugs Bunny™
Burai Fighter Deluxe
Burger Time Deluxe
Caesar's Palace
Castlevania
Chase HQ
Chessmaster
Choplifter II
Dynablaster
Double Dragon
Double Dragon II
Dr. Mario
Duck Tales™
F-1 Race
Football International
Fortified Zone
Gargoyle's Quest
Gauntlet II
Ghostbusters 2
Golf
Gremlins 2
Hook
Home Alone
Hunt for Red October
Hyper Lode Runner
Kid Icarus
King of the Zoo
Kwirk™
Kung Fu Master
Marble Madness
Mario & Yoshi
Mega Man World
Mercenary Force
Metroid II
Mickey Mouse™
Motocross Maniacs
Navy Seals
Nemesis
Nintendo World Cup
Othello
Pacman
Paperboy
Paperboy 2
Pinball - Revenge of the Gator
Prince of Persia
Probotector
Q*Bert
Qix™
R-Type
Radar Mission
The Rescue of Princess Blobette
Robocop
Shadow Warrior
Side Pocket
The Simpsons
Skate or Die
Sneaky Snakes
Snoopy's Magic Show
Solar Striker™
Solomon's Club
Super Mario Land™
Super Mario Land 2™
Super RC Pro-Am
Teenage Mutant Hero Turtles
Teenage Mutant Hero Turtles II
Tennis™
Terminator II
Tiny Toons
Track Meet
Trax
Wizards & Warriors
WWF Superstars

Verschijnt Binnenkort

Kirby's Dreamland
The Simpsons - Bart Vs. The Juggernaut

SUPER NES

Addams Family
Castlevania IV
Final Fight
F-Zero
Lemmings
Paperboy 2
Rival Turf
Sim City
Street Fighter II
Super Adventure Island
Super Ghouls 'n' Ghosts
Super Probotector
Super R-Type
Super Smash TV
Super Soccer
Super Tennis
Teenage Mutant Hero Turtles IV
Top Gear
UN Squadron
WWF
Zelda III - A Link to the Past

Verschijnt Binnenkort

Actraiser
Another World
Axelay
Bart's Nightmare
Blazing Skies
Krusty's Super Fun House
Pilotwings
Robocop 3
Super Aleste
Super Mario Kart



Postbus 8000,
4000 JC Tiel,
Nederland

Hotline:
03440 - 32222

Club Nintendo®

Brief van Super Mario

Nu het alweer bijna Kerstmis is, hebben we een enorme voorraad spellen om dat te vieren! Elk van de Nintendo spelcomputers - de Super NES, de NES en de Game Boy™ - zal zijn vertegenwoordigd door enkele van de meest opwindende uitgaven van dit jaar!

Het is ons gelukt twaalf Super NES-besprekingen in dit kerstnummer te proppen, met als langst verwachte spel het spraakmakende **"Street Fighter II"**. Met zijn uitgebreide besturingsmogelijkheden, variëteit van figuren en adembenemende beelden hoort dit spel bovenaan ieders kerstverlanglijstje te staan! Maar vergis je niet, er zijn nog veel meer spellen die minstens zoveel aandacht vragen, zoals het ontzagwekkende **"TMHT IV - Turtles in Time"**, **"The Legend of Zelda - A Link to the Past"**, **"Lemmings"**, **"Super Probotector"** en **"Super Ghouls 'n Ghosts"**. Ons doel kwaliteitsspellen voor ieders smaak te brengen is nog nooit zo goed waar gemaakt!

Tekenfilmfiguren domineren de alsmaar groeiende NES-wereld, met spellen als **"Tiny Toons"**, **"Talespin"** en **"Tom and Jerry"** die stuk voor stuk veel vermaak en boeiende spelsituaties bieden! Nu de technieken voor het maken van 16-bits spellen steeds geavanceerder worden, kunnen de programmeurs dergelijke ideeën ook aanpassen voor de NES, waardoor je meer diepte, meer variëteit en meer speelkwaliteit krijgt. Bekijk de beelden en probeer de speelbaarheid van dit tekenfilmtrio maar eens, evenals die van het schitterende **"Batman: Return of the Joker"** en je begrijpt wat ik bedoel!

Maar er is nog iets beters te melden: de aankomst van mijn fantastische nieuwe spel **"Super Mario Land 2"**! Dit sluit werkelijk helemaal aan op wat ik zojuist gezegd heb. Het bevat zes werelden boordevol actie die moeten worden overwonnen en een aantal van de mooiste beelden en geluiden die je ooit op de Game Boy™ hebt gezien of gehoord! Maar er zijn nog zes nieuwe Game Boy™-spellen, zoals het innovatieve **"Prince of Persia"**, de opwindende **"Batman: Return of the Joker"** en nog één van mijn spellen, **"Mario & Yoshi"**, een fantastisch nieuw puzzelspel!

Rest mij jullie allemaal nog te bedanken voor weer een jaar vol plezier en jullie een fijne kerst en een even fijn nieuwjaar toe te wensen!

President: Super Mario, Redacteur: Mark Smith, Vormgeving: Catalyst Publishing, Nintendo Co., Ltd., Druk Catalyst Publishing Engeland, Redactie: Club Nintendo, Postbus 8000, 4000 JC Tiel, Nederland, Nintendolijn (NL) 03440 – 32222 (B) 02-478-9208



Inhoud

NES Kenmerkende Overzichten

Super Nintendo Kenmerkende Overzichten

Game Boy Kenmerkende Overzichten

Tips en Trucs

Spelershoek



TINY TOON

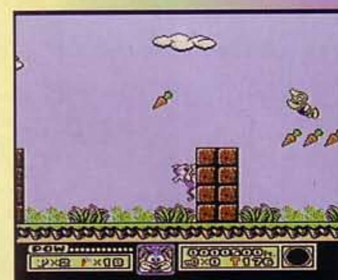




Dizzy Devil



Plucky Duck



Furrball



Buster

De Tiny Toons, die lieve, schattige bewonertjes van cartoonland, hebben je hulp nodig. Deze leden van de jongere animatiegeneratie hebben heldhaftige voorouders, maar in dit avontuur staan ze alleen, dus hebben zij jouw hulp nodig!

Gekke Max

De boosaardige en stinkend rijke Montana Max heeft die schattige Babs Bunny ontvoerd. Nu houdt hij haar gevangen in zijn chique landhuis, hoewel hij niet bekend staat om zijn warme gastvrijheid! Als Buster ontdekt wat er met Babs gebeurd is, roept hij enkele vrienden bij elkaar om hem te helpen tijdens zijn lange en gevaarlijke reis door de levels die door "Acme" worden beheerst!

Je kunt maar beter de duivel kennen

Busters kleine team is op alles voorbereid en dankzij hun individuele vaardigheden is er niets waartegen zij niet zijn opgewassen.

Plucky Duck – Deze ondeugende kleine eend is werkelijk heel waardevol als je de Motion Oceaan bereikt, want hij is een uitstekend zwemmer. Ook zijn vermogen korte stukjes te vliegen komt je verrassend goed van pas!

Dizzy Devil – Dizzy is snel ter been en door zijn wervelwind-bewegingen kan hij met gemak door blokken heen breken. Bovendien zijn vijanden hulpeloos tegen de kracht van zijn draai-aanval.

Furrball – Omdat dit vlugge katje zich zo goed ergens aan kan vastklampen en kan klimmen, kan het gebieden onderzoeken die anders onbereikbaar zouden zijn. Hij is uiterst koelbloedig en je moet zijn belang tijdens deze speurtocht bepaald niet onderschatten!

Buster – Busters leiderschap is van onschatbare waarde als wij er aan denken dat hij een beetje een zwak heeft voor Babs. Dit is werkelijk een heel aardige jongen die alles zal doen om haar te bevrijden.

Babs of de ondergang!

De Tiny Toons-bende heeft een lange weg te gaan vol vallen, gevaren en vijanden. Kies je figuren voor elk level met zorg, en houd daarbij rekening met het terrein en de obstakels. Als je de figuren wilt verwisselen, kun je altijd nog een "toon-around" zien te vinden. Hiermee kan een speler op een andere figuur overschakelen.

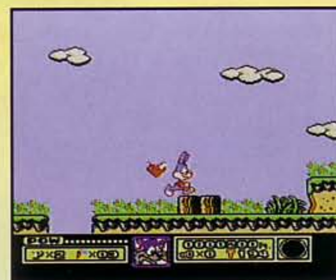
Babs rekent op je. Ga daarom op pad voordat zij een haaielunch wordt!



Kijk uit voor de monsters in het veld der Schreeuwen.



Een hele nieuwe wereld vol avontuur wacht op je.



Maak de ballonnen stuk om extra voorwerpen te vinden.



Gebruik je vrienden om je te helpen!

PAPERBOY 2™

Op je fiets!

Als je ooit een extra zakcentje hebt willen verdienen, is dit je kans! In dit vervolg op het enorm populaire spel "Paperboy" word je in het heetst van de strijd geworpen en moet je proberen kranten bij je abonnees te bezorgen, dwars door een spervuur van gevaren en vreemde figuren heen die alles proberen om je werk zo moeilijk mogelijk maken!

GEVRAAGD!

KRANTENJONGEN/ MEISJE VOOR OCHTENDRONDE. MOET PUNCTUEEL ZIJN EN REDELIJK FIT.

SOLLICITEER BINNEN.



Op je gemak

Nu je deze uiterst verantwoordelijke positie hebt bereikt, moet je er naar streven het nieuws bij de lezers te bezorgen. Het gaat erom, dat je bij al je abonnees een krant bezorgt. Door alle chaotische toestanden die zich afspelen valt dat echter bepaald niet mee. Kwaadaardige honden, vuurspuwende demonen en op hol geslagen kinderwagens vormen nog maar enkele van de problemen die je onderweg zult tegenkomen.

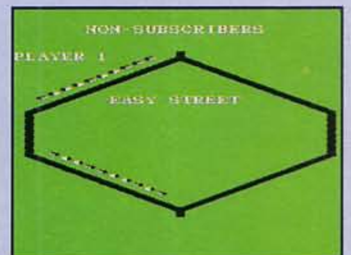


Als het je niet lukt een krant bij een klant te bezorgen, zal die zijn abonnement opzeggen. Maar ook als je de neiging hebt hun ruiten in te gooien, zullen ze zich op een andere krant abonneren. Een perfecte bezorging levert je echter gegarandeerd enorm veel bonuspunten op, plus een extra leven als beloning voor je moedige pogingen. Lukt het je dit baantje een hele week te behouden, dan promoveer je naar een nieuwe en nog afschrikwekkender route.



Goed werk

"Paperboy 2" zit werkelijk boordevol actie, vanaf het moment dat je begint tot aan de hellingen en verkeerszuilen van het fietspark. Je zult je geen moment vervelen en door het paswoord kun je weer in het spel terugkeren op het punt waar je dit de vorige keer hebt beëindigd. Dus als je ooit bij de media hebt willen werken, is dit wellicht precies wat je zocht!











Tom & Jerry™

Er zit een muis in het huis!



Verzamel alle stukjes kaas die je kunt vinden, want die geven je kracht.

Fantastisch! Wat een waanzinnige tekenfilm-grappen en -grollen kom je tegen in de briljante NES-versie van deze klassieke confrontatie tussen kat en muis! Nu kun je aan al die krankzinnige toestanden meedoen als Jerry op pad gaat om zijn neefje Tuffy te redden uit de klauwen van die ondeugende Tom.

De enige weg is omhoog

Jerry moet vanuit de kelder van het huis op de zolder zien te komen, waar Tom de kleine Tuffy in een koffer heeft opgesloten. Zijn tocht voert hem door alle levels van het huis met allerlei verschillende kamers. Elke omgeving is anders en bevat zijn eigen, unieke gevaren, vanaf de keuken die vol kakkerlakken zit tot aan de badkamer die overspoeld wordt door tandeknarsers! Hier volgen wat tips om je door al die actie heen te helpen.



De vele speciale wapens en voorwerpen zullen je steeds goed van pas komen!

Het dappere muisje

Tijdens dit spel heeft Jerry veel plezier van het feit, dat hij maar een heel klein muisje is, want hierdoor kan hij onderweg in de kleinste hoekjes en gaatjes kruipen. Zo kan hij de afvoerpijpen als een handige kortere route naar de keuken benutten en zich uit de voeten maken in allerlei kleine ruimtes van muuropeningen. Helaas werkt zijn formaat ook wel eens tegen hem, zeker als hij aan het einde van elk level Tom tegenkomt. Gebruik je slimheid, snelheid en lenigheid om die katachtige bedreiging op de vlucht te sturen.



Versla zo snel mogelijk alle vijanden en ga dan verder.

Waar is Tuffy?

Dit spel zit werkelijk boordevol ingenieuze acties en duivels moeilijke situaties. Jerry is een vastberaden figuurtje en jij kunt hem tijdens dit fabelachtige cartoonavontuur helpen als hij op weg is naar de zolder om de hulpeloze Tuffy te



Onderzoek elk gebied grondig, want je weet nooit wat je daar tegenkomt.











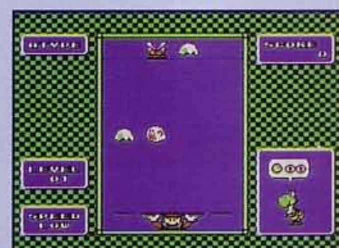
YOSHI™

Oké, puzzelliefhebbers, pak je controller en maak je klaar voor deze nieuwste hersenkraker voor de NES. In navolging van "Tetris" en zal dit spel je stevig op het puntje van je stoel kluisteren als je alles probeert om een niet aflatende reeks strategische en puzzeluitdagingen onder de knie te krijgen.



Bekende gezichten

Iedereen die wel eens "Super Mario Bros." heeft gespeeld, zal meteen de figuren herkennen die de sterren zijn in dit juweel van een spel. Alle slechterikken die Yoshi in het verleden is tegengekomen zijn hier ook aanwezig, van de Mario-peuzelende planten tot de afschrikwekkende monsters. Elke figuur is even sinister als zijn voorganger, maar als je goed nadenkt moet het je lukken het scherm van deze vervelende wezens te verlossen.





Het manipuleren van Mario

Zoals bij alle puzzelspellen van dit type, moet je proberen het scherm vrij te maken door razendsnel de verschillende figuren die steeds sneller van boven naar beneden komen vallen bij elkaar te passen. Onderaan het scherm zie je Mario, die bereid is je die zo dringend benodigde hulp te verlenen. Als de stukken naar beneden komen vallen, moet Mario de stapels daaronder zodanig verschuiven, dat ze bij de neerkomende dozen passen. Als twee identieke figuren op elkaar zijn gestapeld, worden ze allebei vernietigd, waardoor de druk op de stapel wat wordt verminderd! 't Is snel, 't is leuk en het zet je hersencellen behoorlijk aan het werk. Je kunt de snelheid waarmee gespeeld wordt variëren, maar wij stellen voor dat je bij het begin begint en je daarna steeds hogerop werkt!

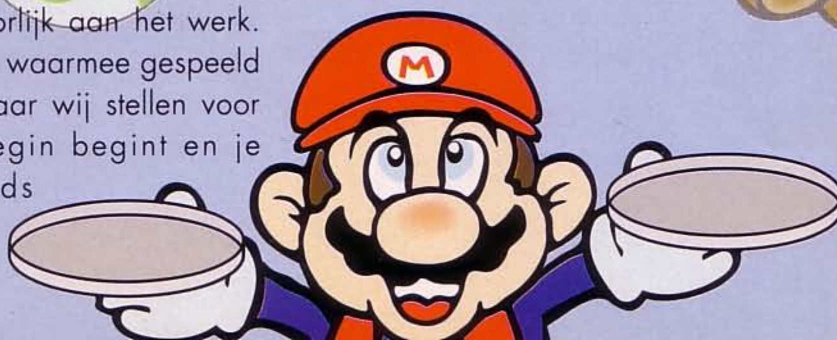
Er kunnen bonuspunten worden behaald door een Yoshi-ei te creëren. Dit wordt bereikt door twee delen van een ei langs elke lijn bij elkaar te passen. Bovendien wordt deze lijn hierdoor vrijgemaakt van alle figuren tussen de beide stukken van het ei.

Zoek je een spel dat je aan het denken zet en dat bovendien je reactievermogen op peil houdt, dan is "Mario & Yoshi" geheid een prima keuze. Het biedt uren vol hersenkrakend plezier in gezelschap van oude Nintendo-vrienden, ongeacht je leeftijd!











Disney's TaleSpin

Vlieg hoog in de lucht met Talespin

Niets houdt je meer tegen als je in de cockpit van de nederige sea-duck (zee-eend) springt en de lucht in schiet - steeds hoger en verder in deze nieuwe NES-titel van Disney!








Deze hoog vliegende adaptie van de Disney-tekenfilmserie zit werkelijk boordevol uitdagende en veeleisende acties waar zelfs een doorgewinterde expert moeite mee zal hebben! Eén ding is wel zeker, dit wordt bepaald geen picknick, want je aardige gastheer Baloo die zijn gebruikelijke vlucht maakt om vracht te bezorgen is daar boven niet alleen. Don Ravage en zijn hemelpiraten willen hem onderscheppen, wat deze vlucht veel gevaarlijker maakt!

Blokken weg

In totaal telt Talespin acht zinderende levels. Elk hiervan zit vol gevaren waar een piloot eigenlijk niet mee te maken zou moeten hebben. Maar ja, Baloo is nu eenmaal geen gewone piloot. Zijn vaardigheid als luchtacrobaat zal hem goed van pas komen in dit avontuur waarbij je de haren te bergen rijzen!

In het eerste level vlieg je boven zee en probeert een aantal heli-onderzeeërs je dwars te zitten. Pas op als je langs de stoomschepen komt op weg naar de onderzeeboot-confrontatie. Het honkbalpark is het decor voor level twee, waar je moet oppassen voor uit de baan gevlogen ballen! Als je dit avontuur nog wilt voortzetten, moet je onder het park heel wat handig vliegwerk laten zien door het ondergrondse doolhof!

Onderweg kan Baloo vele dingen meenemen die hem allemaal van pas zullen komen. Harten geven hem zijn broodnodige uithoudingsvermogen en er kunnen talloze punten worden verdiend door het fruit te verzamelen. Als je geluk hebt, ontdek je misschien zelfs de geheime bonuslevels...

Controles vóór de vlucht

Wil Baloo vooruit komen, dan moet hij kratten met lading en geldzakken verzamelen. Elke keer als hij een level afmaakt, stopt hij bij een werkplaats waar hij zijn vliegtuig repareert en verbetert. Hoe meer voorwerpen hij tijdens zijn vlucht verzamelt, hoe beter hij zijn vliegtuig kan voorbereiden op gevechten. Baloo kan een aantal voorwerpen kopen om de sea-duck te verbeteren. Hij kan een nieuwe motor krijgen, waardoor hij sneller kan vliegen, of hij kan de romp laten verbeteren om de levensduur van het toestel te verlengen. Ook kan hij zijn vuurkracht verbeteren, waardoor hij effectiever met zijn vijanden in de lucht kan afrekenen. Wat je ook kiest, het geld is altijd goed besteed!

Op een vleugel en een gebed

Als tweede piloot van de sea-duck naast Baloo, zul je gegarandeerd uren van plezier beleven. Dit spel zit werkelijk boordevol veeleisende spelsituaties als je tegen de boosaardige Don Ravage en zijn trawanten vecht voor de overheersing van het luchtruim. Laten we alleen maar hopen, dat je ook op grote hoogte goed je hoofd erbij kunt houden!



BATMAN™ RETURN OF THE JOKER™



Gotham City heeft een nieuwe vleermuis in de klokketoren!

Batman is terug! Opnieuw is de man met zijn donkere cape en zijn mysterieuze persoonlijkheid weggelokt van waar hij vandaan kwam door de achterbakse en duivelse streken van volksvijand nummer één - de Joker. Opnieuw moet de Donkere Ridder nu al zijn krachten inzetten in de strijd tegen deze maniak, die wederom het voortbestaan van Gotham City bedreigt...

Bepaald geen lachertje!

Evenals in het oorspronkelijke "Batman"-spel, heeft de Kruisvaarder met z'n Cape ook dit keer zijn handen weer meer dan vol, want het merkwaardige gevoel voor humor van de Joker brengt de hele stad in rep en roer. Batman moet slagen waar anderen hebben gefaald. Zijn vleermuis-achtige capaciteiten worden tot het uiterste beproefd - gedurende zeven verbazingwekkende stadia die in totaal vijftien levels bestrijken! Vanaf de Gotham-kathedraal moet Batman door een sneeuwgebergte heen en een legerkamp in om af te rekenen met de vele gemene uitvindingen van de Joker en de strijd aangaan met zijn kwaadaardige verzameling trawanten. Tenslotte ontmoet hij dan de Prins van het Kwaad tijdens een historische afrekening op het Ha-Ha-Hacienda-eiland waar de vonken van af springen - daar kun je op rekenen!



Batmans gevechtshulpmiddelen.

Klapboem!

Reken er maar op, dat het er in dit spel stevig aan toe gaat, met verbazingwekkende actie over heel Gotham City. De Joker is een echte slimmerik maar zeker niet onoverwinnelijk. Al eerder heeft Batman zijn plannen doorkruist. Zal het Batman opnieuw lukken de lach van de Jokers gezicht te halen?



In de opslagloods moet Batman tot op de bodem gaan.

Batmans gevechtshulpmiddelen

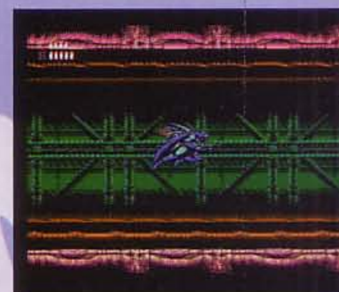
Batman is niet alleen ongelooflijk snel en lenig, maar kan tijdens het spel ook tal van wapens verzamelen en gebruiken. Schiet daarvoor gewoon de dozen en kratten kapot, dan verschijnt het wapens-icoon - zodra die zichtbaar is kun je van wapen veranderen door er op te schieten.

C - Kruisboog - De kruisboog is een zeer krachtig wapen dat vijanden vernietigt maar dat langzaam te herladen is.

N - Neutralisator - De neutralisator vuurt een golf electriciteit of die een schokkende uitwerking op de vijand heeft!

S - Schildster - De schildster maakt het mogelijk sterrepijltjes in drie verschillende richtingen af te vuren. Fantastisch als je van boven wordt aangevallen.

B - Batarang - Die goeie, ouwe, trouwe Batarang vaagt de vijanden van het scherm.



Stijg op en schiet de mechanische wezens tot schroot.

Klapboem!

Reken er maar op, dat het er in dit spel stevig aan toe gaat, met verbazingwekkende actie over heel Gotham City. De Joker is een echte slimmerik maar zeker niet onoverwinnelijk. Al eerder heeft Batman zijn plannen doorkruist. Zal het Batman opnieuw lukken de lach van de Jokers gezicht te halen?



Op de gladde, besneeuwde berg kan Batman behoorlijk in de kou komen te staan.



Bepaald geen lachertje!

U.N. SQUADRON



"Hier controletoren aan UN Squadron. Ga alsjeblieft naar Gebied 88 en vernietig de vijandelijke installatie. Je doel is de voorste basis van Project 4, pal ten oosten van jullie huidige lokatie. Deze missie moét een succes worden, willen wij het vijandelijke gebied kunnen binnentrekken. Vernietiging heeft de hoogste prioriteit. Gebruik tactiek om radar te ontwijken en benader de basis op minimale hoogte. Prioriteitsmissie. Rapporteer alleen succes. Over."



Weer een dag en weer wacht de leden van het UN Squadron een hevig gevecht als ze opstijgen om aan dit ongelooflijke "schiet-ze-aan-flarden"-spektakel mee te doen!

In de hangar

Voordat je jezelf in het heetst van de strijd kunt storten, moet je al het grondwerk doen en jezelf goed op deze missie voorbereiden.



Personeel – Je kunt kiezen uit drie piloten die jou tijdens je missie kunnen vergezellen.



Shin Kazama – Shins vaardigheid en leergierigheid spreken duidelijk in zijn voordeel. Hij weet zich zeer snel met elk wapensysteem vertrouwd te maken en ook zijn krachtniveau gaat sneller omhoog dan dat van zijn collega's.



Micky Scymon – Mickey is ongelooflijk handig en befaamd om zijn vaardigheid met vele wapens tegelijk. Ook zijn kennis van speciale wapens kan van waarde blijken te zijn.

Greg Gates – Greg is een echte veteraan die meer actie heeft gezien dan hij zich wil herinneren. Hij is een stevige knaap die snel van zijn verwondingen herstelt.

Ook is er nog McCoy, de leider van het team. Hij helpt bij het selecteren van het toestel en de bewapening.



Wolken en menigtes!

De hemel boven Gebied 88 is een nachtmerrie voor luchtverkeersleiders. Project 4 heeft een heel leger gevechtsvliegtuigen op je af gestuurd om je te laten neerstorten. Je moet behoorlijk handig zijn om je toestel heelhuids door deze niet aflatende reeks aanvallen heen te loodsen, want anders kun je niet eens meer terugrapporteren.

Door het hele spel heen verschijnen 'power-ups' die, als ze worden meegenomen, je gevechtstoestel verbeteren door je krachttotaal te vergroten of geld aan je vluchtbudget toe te voegen. Die contanten blijken je goed van pas te komen als je na elke sector de hangar aandoet, want daarmee kun je betere wapens en vliegtuigen kopen.

Aan het einde van elke sector moet je het tegen een indrukwekkende bewaker opnemen, die vastbesloten is zijn territorium te verdedigen waar jij zo graag wilt binnendringen. Dat leidt tot een woest gevecht!

Op het gevaar afvliegen!

"UN Squadron" bevat tien razend-spannende levels van het hoogste niveau. De missies die je krijgt toegewezen variëren enorm, van bombardementen op geringe hoogte tot luchtgevechten op grote hoogte tegen de meest geavanceerde gevechts-vliegtuigen die Project 4 kan oproepen. Je kunt de missies in elke gewenste volgorde uitspelen door tijdens de briefing je kaartcoördinaten te kiezen. Maar alle opdrachten zijn van cruciaal belang voor je campagne. Plan je route dus met zorg!

Maak je klaar!

SUPER SMASH T.V.

Super Smash TV is er nu met een indrukwekkende variant van het spel dat in speelhallen overal ter wereld een topper is geworden. Maak je klaar om uit je dak te gaan met misschien wel de heetste en meest complete schietactie die je ooit waar dan ook hebt gezien! Dit spel kan je maken of breken en het zal je vast bij je nekvel pakken en je stevig door elkaar schudden!



Versla mutanten voor prijzen!

Je bent de enige deelnemer van de spelshow van de toekomstige Smash TV en je kunt van alles verwachten als je begint onder het felle licht van de lampen en de oplettende ogen van miljoenen televisiekijkers. Bij Smash TV moet je jezelf door vele levels zien heen te werken. Studio's die bezaaid zijn met enorme aantallen maniakale mutanten en mechanische wezens die met knuppels zwaaien. Terwijl je de vrijwel eindeloze stroom van vijandige bewoners uitschakelt, moet je jezelf door de studio verplaatsen en de prijzen die verschijnen opeisen. Ook liggen daar heel wat handige voorwerpen voor het grijpen. Je kunt videorecorders, broodroosters en zelfs een schitterende nieuwe auto winnen als je snel genoeg door het level weet heen te komen!

Ook vind je er enkele nuttige wapens, zoals handgranaten, raketten en slimme bommen, die je beslist goed van pas zullen komen als je met de horden geboefte afrekent die proberen je te vernietigen.

Het einddoel halen

Bij deze spelshow is geen tijd te verliezen - je krijgt geen kans je moeder goedendag te zeggen. Voordat je het weet, wordt de studio overspoeld door bedreigingen, waardoor je kansen te over krijgt om te laten zien hoe snel en accuraat je dit spel kunt spelen! Als je met succes de buit te pakken wilt krijgen en heelhuids uit de strijd wilt komen, moet je wel de vele wapens en voorwerpen verzamelen die van tijd tot tijd verschijnen.

Aanval

Spreidings-jachtgeweer - Met dit wapen dat drie schoten kan afvuren schiet je dwars door robots heen!
Granaatwerper - Deze is verwoestend in gevechten van dichtbij!
Raketwerper - Kan het beste op de lange afstand worden gebruikt. Daarbij wordt alles uitgeschakeld wat de raket op zijn weg tegenkomt.
Dubbel schot - Verdubbelt de capaciteit van de wapens waarover je op dat moment beschikt.

Verdediging

Krachtveld - Maakt je tijdelijk onoverwinnelijk.
Slimme bom - Boem! Maak er het hele scherm mee schoon!
Versnelling - Verhoogt je snelheid en maakt het je mogelijk je veilig uit de voeten te maken.
Omgeving - Een beschermende omgeving die een spoor van verwoesting achterlaat.
Man! - Een 1-up!

Deelnemershoek

Smash TV vraagt het uiterste van je en het valt nog maar te bezien of je jezelf veilig door deze slachting heen kunt werken. Je hebt een bliksemsnel reactievermogen nodig en stalen zenuwen, want dit is ongetwijfeld het vurigste schiet-maar-om-je-heen-spel dat er bestaat en als je niet tegen de hitte kunt, verlaat dan maar liever de studio! Veel succes - je zult het beslist nodig hebben!











RIVAL TURF!™

Straatbendes hebben Los Angeles in hun greep en de gemene, kwaadaardige Big Al leidt de zogenaamde 'Street Kings' (Straatkoningen). Puur om te provoceren heeft hij nu Heather, de vriendin van Jack Flak, ontvoerd in een poging hem en Oozie Nelson, Jacks vriend bij de politie, in de val te lokken! Maar geen van tweeën is bang voor hem. Zij zweren dat zij tot het uiterste zullen vechten om haar terug te krijgen, hoe gevaarlijk de straten ook zijn!



Jacks speciale aanval is zijn "Wervenzwaai".



Oozies specialiteit is de draaiende Stormbommenwerper.









Het betreden van het vijandelijke terrein

Je kunt ervoor kiezen je met één van deze twee helden door de zes enorme levels heen te vechten of, als er twee spelers zijn, je met z'n tweeën in het strijdgewoel te storten!

Jack Flak – Jack is een echte straatvechter die een reeks van vuistslagen, schoppen en rugworpen beheerst.

Oozie Nelson – Oozie is zwaarder en gespierder dan Jack. Hij vertrouwt op zijn worstelmanoeuvres om de vijanden de grond in te rammen!

Om dat taaie straatgeboefte te verslaan, moeten zij worden geraakt tot hun energie, die op het scherm wordt getoond als zij geraakt zijn, volledig is uitgeput. Maak je vertrouwd met de verschillende kleuren op de vijandelijke balk - die moet rood zijn voordat je schade van enige betekenis kunt veroorzaken!

Er zijn ook bepaalde wapens, zoals messen en bakstenen, die je kunt gebruiken om je tegenstanders kapot te krijgen, terwijl voedsel je weer nieuwe energie geeft.

Ga de straat op

De actie voert je rechtstreeks van de 61e Straat naar de schuilplaats van de Street Kings. Elk gebied wordt gevormd door een aantal secties, de ene nog gevaarlijker dan de andere...

Level één - 61e Straat naar het stadion

De actie begint voor het politiebureau aan de 61e Straat, waar de Street Kings zich aan het verzamelen zijn in de hoop op een knokpartij. Deze kerels spelen om te winnen en beschikken dan ook over beschermende hulpmiddelen. Maar toch moet het niet zo'n probleem zijn ze te verslaan, hoewel Warrior inderdaad heel wat treffers kan verdragen! Lift vanaf de bushalte naar het stadion en schakel onderweg elke aanvaller uit met hoogvliegende schoppen en uppercuts. Als je eenmaal bij het stadion bent, moet je langs de grote wachter met zijn zwaard zien te komen!

Level twee - van het stadion naar de wolkenkrabbers van L.A.

Kennelijk was het voorspelbaar dat je het stadion in zou gaan, want daar staan de Street Kings je op te wachten! Er moet met een groot aantal van hen worden afgerekend voor je verder kunt gaan naar de kleedkamers waar meer dan alleen een oude helm te vinden is! Om daar uit te komen, moet je jezelf door de parkeerplaats heen vechten, waar een Cadillac cabriolet met een groepje Street Kings op je af komt!

Er wachten je daarna nog vier levels boordevol straatgevechten. Durf je "Rival Turf" aan?

SIMCITY

Sim City is een heel nieuw type spel waarin je de gelegenheid krijgt een geheel nieuwe stad te creëren, compleet met hoogbouwcomplexen, industrieterreinen, kerncentrales en vliegvelden! Niet alleen is dit spelconcept helemaal nieuw, het is ook uiterst boeiend en vraagt veel van je intelligentie!

Welkom, burgemeester!

Als de nieuwe burgemeester van een nog niet gestichte stad moet je met zorg de verschillende lokaties en centra plannen. Willen je burgers werkelijk naast een electriciteitscentrale wonen? En hoe trek je die mensen aan? Winkelcentra vormen een goede gok, maar deze mensen moeten ook ergens wonen en werken! En hoe zit het met de milieuvervuiling? En dan de belastingen... vergeet de belastingen niet...

Het plannen van de stad

Voor het bouwen van je stad zijn 1.000 landschapsvarianten beschikbaar. Heb je eenmaal een landschap uitgekozen, dan moet je de indeling daarvan plannen, zoals de lokaties voor electriciteitscentrales, woonwijken, parken, politiebureaus en brandweerkazernes enzovoort. Er is heel wat werk te verzetten, maar het kost allemaal ook geld...

Wijken – Er zijn drie typen wijken - woonwijken, zakenwijken en industriegebieden - die strategisch en goed uitgebalanceerd moeten worden geplaatst. Het heeft geen zin meer industriegebieden dan woningen te hebben!

Wegen en rails – Je burgers moeten zich kunnen verplaatsen. Wegen zijn handiger, maar met spoorwegen voorkom je luchtvervuiling en verkeers-opstoppingen. Wat een dilemma!

Electriciteitsleidingen en -centrales – Je stad heeft electriciteit nodig, maar wil je kolen- of atoomcentrales? En vergeet de electriciteitsleidingen niet - je stad moet op het hoofdnet worden aangesloten. En dat is bepaald niet goedkoop, dus is energiebesparing van groot belang!

Politiebureaus en brandweerkazernes - Elke stad kent zo z'n onsmakelijke elementen, dus is het belangrijk dat op strategische plekken politiebureaus komen te staan. Maar ook brandweerlieden willen er niet al te lang over doen om bij rampen te komen!

Andere overwegingen

Mensen houden van parken, maar waarschijnlijk nog meer van voetbalstadions, hoewel het prijsverschil werkelijk duizelingwekkend is. Om zakenleven en industrie te laten groeien, zijn zee- en luchthavens onmisbaar. Je krijgt ook "cadeaus", van parken, dierentuinen en casino's tot windmolens, monumenten en banken.

Economie – Zeg Dr. Wright eens gedag - hij geeft je adviezen over wat hij van je vorderingen vindt en hoe de mensen daarop reageren. Hij heeft heel wat te zeggen over belastingen, die je voor het einde van het jaar moet vaststellen. Hoewel je met lage belastingen nieuwe inwoners aantrekt, moet je ook nog overleven!

Ook de publieke opinie is van belang en die wordt rechtstreeks beïnvloed door de hoogte van de belastingen en de overheidsuitgaven. Volksmacht is een gevaarlijk dier als het wordt getart. Houd de mensen daarom af en toe zoet door belastingverlagingen of een voetbalstadion (maar houd wel je prioriteiten goed in het oog!).

Grafieken, kaarten en statistieken die een goede indicatie geven van wat je bereikt hebt zijn met een druk op de knop beschikbaar. Er moet ook rekening worden gehouden met andere punten, zoals criminaliteit, milieuvervuiling, verkeersdichtheid en overbevolking. Bij het creëren van een succesvolle stad speelt vooruit denken een belangrijke rol!

Als je in een vervelende bui bent, kun je altijd nog een ramp laten gebeuren. Branden, tornado's, vloedgolven, aardbevingen en zelfs af en toe één of twee monsters kunnen worden opgeroepen, wat enorm veel schade en verwoesting in je stad aanricht.

"Sim City" omvat zoveel elementen, dat het onmogelijk zou zijn ze hier allemaal op te sommen. Zo kun je de stad saven om er later mee verder te kunnen spelen, één van de zes vooraf ingestelde scenario's spelen, kiezen uit drie moeilijkheidsniveaus, 3-dimensionale kaarten van dichtbij bekijken en nog veel, veel meer. Het is echt zo'n spel waarbij je ontdekt dat de tijd inderdaad vliegt!













TOP GEAR



Speciaal voor alle snelheidsmaniakken onder jullie is er nu "Top Gear", een ongeëvenaard snel en spannend racespel waarbij je stevig in de bestuurdersstoel wordt gezet. Als je bezeten bent van actie bij hoge snelheid en je graag plankgas geeft, zul je verrukt zijn van de fantastische prestaties van dit machtige spel.



Schakel over naar de hoogste versnelling

In tegenstelling tot andere racespellen, kunnen je met "Top Gear" meedoen in en tegen razendsnelle wagens tijdens wegwedstrijden in de hele wereld. Maak je keuze uit een aantal schitterende voertuigen en bereid je erop voor om je vaardigheden tegen een groot aantal medecoureurs te testen. Gedurende het hele spel worden jouw wagen en die van de computer op een dubbelscherm getoond. Hierdoor kun je het verloop van de race goed volgen en je strategie daaraan aanpassen.' Je medecoureurs zijn vastbesloten voor jou de finish te bereiken en je moet werkelijk heel goed op je tellen passen als zij plotseling opzij zwenken om te verhinderen dat je ze inhaalt!



Kilometers actie!

"Top Gear" wordt pas echt opwindend als je in razende vaart over de baan schiet en daarbij niet alleen te maken krijgt met andere deelnemers die ook naar de eerste plaats streven, maar ook met haarspeldbochten, hellingen in de weg en scherpe bochten die elke kant kunnen uitgaan. Het effect van hobbelige wegen tijdens duels bij hoge snelheid is werkelijk wonderbaarlijk - je voelt jezelf bij elke heuvel letterlijk omhoog gaan als je wagen daar tegenop rijdt!



In totaal zijn er acht racelokaties, van Zuid-Afrika tot Scandinavië, elk met hun eigen gevaren en obstakels. Als twee spelers hun geluk willen beproeven, kunnen zij op het dubbele scherm tegen elkaar rijden, terwijl pitstops, nitro en de mogelijkheden de wagen af te stellen eveneens tot de mogelijkheden van dit spel behoren.



Gemene wielen

Hier is een korte voorbeschouwing van de racemachines waarmee je naar de overwinning kunt rijden. Elk hiervan heeft zo z'n eigen voordelen, maar jij moet bepalen welke wagen het beste bij jouw rijstijl past!



The Cannibal - The Cannibal is de snelste wagen van deze competitie, maar dat leidt tot een hoog brandstofverbruik, zodat er op langere circuits pitstops moeten worden gemaakt.



The Razor - Kijk eens naar die aërodynamische vormgeving! Dit prachtding scheert als een mes langs de tegenstanders met een minimum aan luchtweerstand en een maximum aan stijl.



De Sidewinder - Dit model is fantastisch te hanteren en gebruikt relatief weinig brandstof.



The Weasel - Dit is niet de snelste wagen op het circuit, maar levert wel op alle punten uitstekende prestaties.



Niets is de Foot Clan te dol om te proberen New York op zijn knieën te krijgen. Shredder en zijn boosaardige clowns hebben dit keer een robot gebouwd die er in geslaagd is het Vrijheidsbeeld te stelen tijdens een druk bekeken tv-uitzending! Er is geen tijd te verliezen - de Turtles moeten verhinderen dat Shredder het beeld vernietigt. Maar dit keer kan de Foot Clan wel eens te veel voor hen zijn...

Super Turtle-tactieken

Anders dan bij andere Turtle-spellen, hebben onze helden dit keer verscheidene eigenschappen en een aantal geheel nieuwe, radicale vaardigheden. Leonardo is een evenwichtige Turtle zonder bepaalde sterke of zwakke punten. Michaelangelo hanteert een krachtig wapen maar is niet zo bezeten van stormaanvallen, Don is wat traag, hoewel zijn vliegende schoppen daarvoor ruimschoots compenseren, en Ralph is de snelste en beschikt over een indrukwekkende speciale aanval! Kies je Turtle met zorg en probeer, als je tegen een vriend of vriendin speelt, een figuur te kiezen die de zwakke punten van je mede-Turtle goedmaakt.

Het opsporen van Shredder

De actie begint in het hart van de stad, waar de Foot Clan al aan het verzamelen is. Op zich is dat niets om je zorgen over te maken, maar zelfs deze clowns kunnen nogal wat problemen veroorzaken als ze allemaal bijeen komen. Een robot die lasers afvuurt en Baxter storten zich ook in deze Turtle-ramoefening. Toch moet het je zeker lukken om zonder al te veel gevechtslittekens uit deze strijd tevoorschijn te komen.

De Turtles moeten zich nu door de stegen en de riolen heen vechten en daarbij met de Meka Turtle, Roadkill Rodney en vele andere gevaarlijke Foot Clan-soldaten afrekenen. Ze moeten daarbij beslist goed uitkijken naar die pizza-'power-ups'!

Daar is het Technodrome, compleet met talloze vallen en vele Foot Clan soldaten. Aan het eind wacht Shredder ze op, maar dit kan toch zeker niet het einde zijn? En inderdaad - dit is nog maar het begin!

Van hieruit word je teruggestuurd in de tijd, helemaal naar de prehistorie. Je moet je door allerlei soorten levels heen vechten, inclusief levels vol piraten, een level in het Wilde Westen van 1885 en nog een in de toekomst. Shredder blijkt dit keer een geduchte tegenstander voor onze Turtles te zijn.

Andere mogelijkheden

Met "TMHT IV" kun je tegen een vriend of vriendin vechten in een toernooi van één tegen één, aan tijdproeven deelnemen waarbij je zo snel als je kunt een sectie moet afmaken en je kunt tijdens het normale spel ook met twee Turtles tegelijk vechten. Bovendien biedt dit spel een kleurkeuze-mogelijkheid, echte Turtle-gesprekken, zelf instelbare besturingsknoppen en een aantal van de mooiste beelden en geluiden die er maar zijn!

Bekijk de bewegingen, man!

Ze kunnen de gebruikelijke bewegingen gebruiken, maar ook nog een aantal speciale technieken. De Turtles hebben er nog nooit zo goed uit gezien en nog nooit zo goed gevochten!



Opwinding als de Turtles de Foot Clowns als met een katapult zo van het scherm af schieten!



De 'Whipit'-aanval bezorgt het slachtoffer geheid hoofdpijn!



Beuk recht tegen de vijand aan!



Vergeet de speciale bewegingen van de Turtles niet!



Kijk uit voor die lasers!



Met iedereen in de steeg praten.



Surfen in het riool.

Street Fighter II™

Durf je het op te nemen tegen de wereldstrijders?

Ongetwijfeld is "Streetfighter II" één van de meest veelbesproken spellen in de historie van videospellen. Nadat het inmiddels een bestseller is geworden in Japan en de V.S., slaat en schopt het zich nu een weg naar jouw scherm op een manier zoals je die nog nooit hebt meegemaakt!

Hoe je Streetfighter II overleeft

"Streetfighter II" is een serie gevechten van één tegen één waarin je de hele wereld door moet reizen om andere vechtersbazen te verslaan die er allemaal op gebrand zijn de titel van "Beste Straatvechter" voor zichzelf op te eisen. Er kan uit acht figuren worden gekozen, elk met zijn eigen, unieke vaardigheden en manoeuvres, alsmede uit acht moeilijkheidsniveaus en een fantastische stand voor twee spelers. Kortom, "Streetfighter II" heeft het allemaal voor liefhebbers van spectaculaire spellen die graag "nog één keertje" doorspelen!

Aanvallen en verdedigen

Tijdens een gevecht kunnen bepaalde dingen gebeuren die de uitslag nogal drastisch beïnvloeden. Zo kan je tegenstander bijvoorbeeld eventjes verdoofd raken, waardoor je veilig op hem af kunt gaan en de krachtigste aanval op hem kunt uitvoeren waarover je beschikt. Ook kan het heel af en toe voorkomen, dat jullie elkaar tegelijkertijd knockout slaan - dat gebeurt vooral bij een spel voor twee spelers! Om jezelf tegen een aanval te verdedigen, kun je met een salto maken dat je wegkomt of jezelf met je handen beschermen. Maar het is niet aan te bevelen een verdedigende houding aan te nemen - de enige weg naar de overwinning is de aanval!

Gevechten tussen twee spelers

Met "Streetfighter II" kun je ook tegen een vriend of vriendin worstelen. Je kunt elke figuur uitkiezen die je maar wilt en elke gewenste plaats voor jullie gevecht. Bovendien is er een handicap-mogelijkheid om de strijd gelijkwaardiger te maken!

Kennismaking met de deelnemers

Er kan uit acht figuren worden gekozen. Elk van hen beheerst een aantal unieke manoeuvres, alsmede enkele zeer speciale aanvalstechnieken. Eén van de dingen die "Streetfighter II" zo aantrekkelijk maken is het feit, dat elke knop van de Super NES controller in verband met deze individuele vaardigheden zijn eigen, individuele functie heeft, waardoor het gevecht nog veelomvattender en intenser wordt! Om een gevecht te winnen, moet je in principe je tegenstander uitschakelen door al zijn energie uit te putten. Na twee gewonnen gevechten heb je de wedstrijd gewonnen. Je kunt hierdoor weliswaar nog terugkomen na een nederlaag, maar je tegenstander krijgt zo eveneens een tweede kans!

De gehele "Streetfighter II"-competitie vindt plaats op basis van een afvalsysteem - je moet naar alle toernooien waaraan je tegenstanders meedoen toe reizen en deze verslaan. Pas daarna kun je door naar een volgend land. Als alle overige deelnemers zijn verslagen, mag je het opnemen tegen de huidige straatvechtkampioenen!

De figuren die tot je beschikking staan beheersen een overvloed aan bewegingen en aanvalstechnieken. We hebben er maar enkelen opgesomd om je een idee te geven van de vernietigende capaciteiten van elk van hen!



Ryu



Ken – Als je in de hoek wordt gedrukt, gebruik dan de vuurbal!



Leeftijd: 28 **Lengte:** 1,78m
Gewicht: 88 kg
Bloedgroep: O

Uit het hart van Japan komt een zeer vaardige en snelle vechter, die in de zeer veeleisende Oosterse vechtsporten is getraind. Ryu is een voorbeeld van die klassieke strijdstijl en zijn variëteit aan beenvegen, hoge schoppen en "roundhouses" maken hem tot iemand waar je beslist rekening mee moet houden. Ook snelheid is één van zijn sterke punten. Daarom kiezen veel beginnelingen voor hem.

Individuele bewegingen: hoge schoppen, vliegende schoppen, beenvegen, worp achterover.
Specialiteiten: drakenstoot, vuurbal, wervelwindschop.



Leeftijd: 27 **Lengte:** 1,78m
Gewicht: 77 kg
Bloedgroep: B

Ken heeft samen met Ryu bij dezelfde dojo zijn opleiding gevolgd, waarna hij naar zijn vaderland Amerika is teruggegaan. Hoewel zij vergelijkbare vaardigheden hebben, is Ken wat sterker dankzij zijn meer gespierde lijf, maar zijn snelheid lijdt daaronder. Hij is op zijn best als hij vlak bij zijn tegenstander kan komen en worpen kan gebruiken.

Individuele bewegingen: rol en werp, uppercut, "roundhouse", beenveeg.
Specialiteiten: drakenstoot, vuurbal, wervelwindschop.



Leeftijd: 32 **Lengte:** 1,89m
Gewicht: 138 kg
Bloedgroep: A

Honda is een grote Sumoworstelaar uit Japan die tijdens dit evenement niets anders voor ogen heeft dan te bewijzen, dat Sumo-worstelen de zwaarste en moeilijkste sport op aarde is. Aan zijn beenvegen en valschoppen merk je niets van zijn omvang, maar de meeste schade richt hij toch wel aan met zijn klappen en zijn beregrepen.

Individuele bewegingen: beregreep, kniestoot, dubbele schopaanval, kapslag boven het hoofd.

Speciale aanvallen: de honderd-handen-klap, Sumo-kopstoot.



Leeftijd: 24 **Lengte:** 1,73m
Gewicht: onbekend
Bloedgroep: A

Chun Li, de enige vrouw in deze competitie, heeft een zeer goede reden om hieraan mee te doen, maar dat maakt haar bepaald nog geen minder achtenswaardige tegenstander. Deze vurige Chinese dame beschikt over een verrassende variëteit aan hoog ontwikkelde gevechtsvaardigheden, inclusief springende beenvegen en een verwoestende bliksemschop. Door haar combinatie van kracht en snelheid is zij eveneens een goede tegenstander voor beginnelingen.

Individuele bewegingen: springende beenveeg, hoofddreun, "haymaker"-aanval.

Specialiteiten: bliksemschop, wervelwindschop.



Leeftijd: 26 **Lengte:** 1,91m
Gewicht: 99 kg
Bloedgroep: B

Blanka, het Braziliaanse Monster, is de meest mysterieuze figuur van het toernooi, niet alleen vanwege zijn monsterlijke uiterlijk, maar ook door zijn krachtige specialiteiten. Zijn onheilspellende bouw is zowel krachtig als lenig en met zijn geheimzinnige electrische aanvallen braadt hij zijn tegenstanders.

Individuele bewegingen: saltoschop, hoofdbeet, dubbele klauwklap.

Specialiteiten: electrische aanval, rollende aanval.



Leeftijd: 36 **Lengte:** 2,13m
Gewicht: 116 kg
Bloedgroep: A

Zangief is een reusachtige, in de strijd gehavende Russische worstelaar. Hij beschikt over een fantastisch aantal klappen en worpen, die alle andere worstelaars op volstrekte amateurs doen lijken! Met zijn ronddraaiende "clothesline" laat hij zijn aanvallers achteruit vliegen terwijl hij bovendien een verrassende hoeveelheid gewone aanvallen beheerst.

Individuele bewegingen: harde klap, "pile driver", ruggebreker, maagpomp, vliegende vuistslag.

Specialiteiten: ronddraaiende "clothesline", ronddraaiende "pile driver".



Leeftijd: 31 **Lengte:** 1,85m
Gewicht: 87 kg
Bloedgroep: O

Guile is de tweede Amerikaan in deze competitie. Omdat hij bij een speciale elite-legermacht heeft gediend, zijn zijn uithoudingsvermogen en zijn vermogen om pijn te verdragen werkelijk ongelooflijk. Zijn hele aanval is gebaseerd op snelheid en precisie en op zijn speciale bewegingen, de "sonic boom" (klap bij de geluidsbarrière) en flitsschop.

Individuele bewegingen: ruggebreker, suplex, omgekeerde valschop.

Specialiteiten: Sonic boom, flitsschop.



Leeftijd: 42 **Lengte:** 1,78m
Gewicht: 48,5 kg
Bloedgroep: O

Dhalsim komt uit India, dus is zijn kennis van de Yoga-kunst wel enigszins begrijpelijk. Met zijn vermogen om van verre aan te vallen met zijn vuisten en zijn voeten weet hij zijn tegenstanders te verrassen en te havenen. Zijn vaardigheden zijn nogal raadselachtig, maar onmiskenbaar effectief en krachtig.

Individuele bewegingen: "rek"-aanvallen, ronddraaiende aanval, glijdende aanval.

Specialiteiten: Yoga-vuur, Yoga-vlam.

Het Streetfighter II Toernooi winnen

Zelfs als het je lukt langs de eerste zeven tegenstanders te komen, moet je met nog wat vechters afrekenen die verschillende vaardigheden en mogelijkheden bezitten! Er zijn ook acht moeilijkheidsniveaus - nul is voor beginnelingen, drie is voor de meer ervaren spelers en zeven is uitsluitend voor echte profs. Je kunt alleen maar tot een ware straatvechter worden gekroond als je jezelf door alle gevechten op het moeilijkste niveau heen hebt weten te worstelen!



E. Hond - De honderd-handen-klap gaat sneller dan het oog kan zien!

Chun Li - De wervelwindschop is één van de beste speciale bewegingen!



Blanka - Blanka kegelt zijn tegenstander omver met zijn rollende aanval!

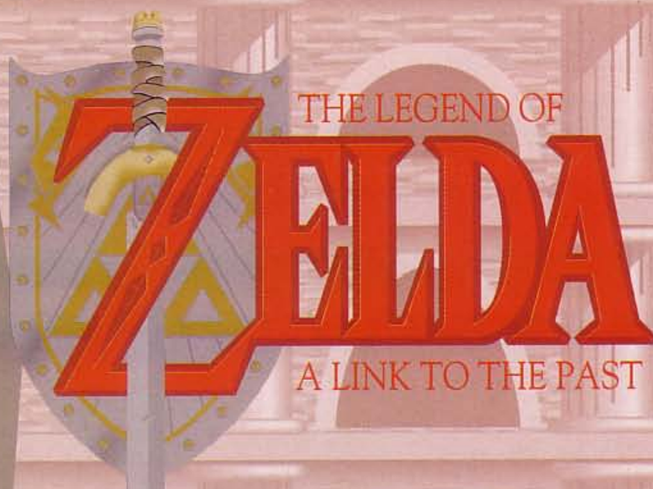
Zangief - Door zijn combinatie van worstelbewegingen en krachtige schoppen is Zangief een waardige tegenstander!



Guile - Guiles aanvallen zijn snel en zeer effectief!



Dhalsim - Dhalsims aanvallen zijn zowel onvoorspelbaar als effectief!



Reis naar het magische land Hyrule waar de schaduw van het kwaad onheilspellend opdoemt boven de wanhopige bevolking. Hun prinses, de schone Zelda, is verdwenen en de afstammelingen van de zeven wijze mannen die heel lang geleden de gevaarlijk machtige Gouden Magie hebben verzegeld zijn ook langzaam aan het verdwijnen.



Voordat je aan dit avontuur begint, moet je rondzoeken en ervoor zorgen dat je de lamp uit de kist meeneemt.



Ga naar de oostkant van het paleis en zoek onder één van de bosjes...



Kap de bosjes met je zwaard om te kijken of daar voorwerpen onder verborgen liggen.



Pas op - de kerkers zijn heel groot en zeer uitdagend! Zal het je lukken Zelda te redden?

Bovendien is er een tovenaar, Agahnim genaamd, op het toneel verschenen. Zijn valse bedoelingen worden steeds duidelijker als hij begint zijn paleis en de onmiddellijke omgeving daarvan te omringen met bewapende wachters. De tijd is gekomen voor een held die deze snode plannen in de war schopt en de bevolking van Hyrule met nieuwe hoop vervult. Deze held is een jonge dwerg die Link heet. Ondanks zijn formaat maken zijn moed en zijn vitaliteit hem een waardig tegenstander voor zelfs de kwaadaardigste tovenaar!

Link - een herboren held

Om Agahnim te verslaan, moet Link het Meesterzwaard vinden en dan de Donkere Wereld binnen gaan op zoek naar de krankzinnige tovenaar. Terwijl hij zich steeds verder in dit avontuur waagt, komt Link heel wat mensen tegen. Velen van hen laten hem mini-speurtochten uitvoeren. De meesten hiervan zitten vol gevaar. Daarom moet Link de verschillende aanvallende bewegingen die hem ter beschikking staan onder de knie zien te krijgen en goed uitkijken naar een overvloed van magische voorwerpen en vernietigende wapens. Met zijn gewone zwaard kan hij al zwaaien, uithalen, kappen en slaan, dus kun je je voorstellen hoe sterk zijn aanval wordt als hij over bogen, magische hamers, vuurstaven en de krachtige toverstaven en parels beschikt!

Het verhaal ontvouwt zich...

"The Legend of Zelda - A Link to the Past" is een grote stap vooruit op het gebied van videospellen, niet alleen door zijn schitterende beelden, zijn sfeervolle achtergrondmuziek en geluidseffecten, maar ook omdat het nog groter, nog interactiever en nog opwindender is geworden. Het is even boeiend om te spelen en kwalitatief zeker zo hoogwaardig als het origineel en nu perfect aangepast aan de mogelijkheden van de Super NES...

Het avontuur begint als Link met een schok ontwaakt en zijn droom nog levendig voor de geest heeft. De angstige kreten van prinses Zelda klinken nog steeds na in zijn oren. Die kreten heeft hij weliswaar in zijn dromen gehoord, maar hij weet zeker dat ze vanuit een echte plaats komen, een echt paleis dat niet zo ver weg ligt...

De regen slaat neer, maar Link gaat door, zo koud en nat als hij is. Zelda's stem komt weer terug en leidt Link telepatisch verder. Maar hij moet een geheime doorgang zien te vinden die naar de kerkers voert waar zij wordt vastgehouden. Hoewel hij afgemat is door de neerstromende regen en de bliksem, moet hij snel verder zoeken.

Terwijl hij zich omhoog worstelt van de nogal natte plek waar hij is geland, ziet Link in de verte een verborgen schaduw. Als hij dichterbij komt, herkent hij zijn oom die Zelda's smeekbeden ook gehoord heeft maar die door de bewakers is uitgeschakeld. Met zijn laatste adem biedt hij Link zijn schild en zijn zwaard aan en dan, voordat hij Link nog meer informatie kan geven, is hij weg...

Terwijl Link zich door de geheime ingang de paleistuinen in waagt, wordt hij plotseling omsingeld door Agahnims bewakers. Zijn zwaard maakt korte metten met hen, waardoor hij zich een weg naar de kerkers kan banen waar Zelda op hem wacht.

Nu Zelda gered is, is het avontuur toch zeker afgelopen? Sorry - het is zelfs nog niet eens begonnen! Dit is pas de eerste pagina van een epische roman - Zelda moet worden beschermd, er moeten dorpen worden gered, magische voorwerpen worden ontdekt, tovenaars en vrienden worden ontmoet, vijanden worden verslagen, mini-speurtochten worden voltooid, beloften worden ingelost en hangers worden teruggegeven. "The Legend of Zelda - A Link to the Past" is zo'n avontuur dat je, door z'n diepgang en complexiteit, de komende maanden zal blijven boeien en in spanning zal houden.



De lemmings zijn er! Het lijkt wel, of deze schattige, groenharige wezentjes zelfmoordneigingen hebben, want tijdens een dodelijk "volg-de-leider"-spel op zoek naar een nieuw woongebied negeren zij alle gevaren en risico's. Maar de eens zo snel groeiende bevolking loopt nu snel terug. Daarom hebben ze een helpende hand nodig om ze veilig door het ruwe terrein te leiden dat tussen hen en een nieuw thuis ligt!

Leven met de lemmings

Lemming zijn constant op zoek naar een nieuw woongebied en als ze dan eenmaal besloten hebben op pad te gaan, storten ze zich zonder nadenken naar voren. Jij moet een bepaald percentage van de groep lemmings in een level zien te redden om naar het volgende door te kunnen gaan.

Om jou te helpen de lemmings te helpen, kun je aan elk individueel wezentje verschillende vaardigheden toekennen om bepaalde taken uit te voeren. Elk van de 125 levels vraagt om een andere tactiek, omdat het terrein, de vallen en de aantallen lemmings die zich verplaatsen steeds weer anders zijn! Jij beschikt maar over een bepaald aantal van de beschikbare vaardigheden, dus moet je goed vooruit denken en creatief zijn om te slagen!

Klimmer - Gebruik deze om een lemming tegen verticale muren en rotsen op te laten klimmen. **Zwever** - Gewoonlijk kunnen lemmings maar over een bepaalde afstand vallen, maar de zwever is in staat langzaam en veilig naar beneden te komen. **Bommer** - Hierdoor wordt de daarvoor aangewezen lemming een wandelende tijdbom. Een exploderende lemming vernietigt ook delen van de meeste muren, wat niet altijd van pas komt! **Blokkeerder** - Een blokkeerlemming voorkomt, dat zijn kameraden voorbij hem komen, wat erg handig is als je wilt voorkomen dat deze onnadenkende wezentjes zich over de rand van een steile klif storten! **Bouwer** - In het lemmings-spel zijn bruggen zeer belangrijk, want hierdoor kun je grote kloven overbruggen of naar de uitgang toe bouwen. **Doordouwer** - Hierdoor kan een lemming zich door rotsen en muren heen slaan. Sommige muren kunnen maar van één kant worden doorbroken, terwijl andere niet kapot te krijgen zijn. **Mijnwerker** - De mijnwerkers graven onder een hoek, wat soms veiliger is dan recht naar beneden te graven. **Gravers** - Soms is recht naar beneden graven echter je enige mogelijkheid!

"Laten we gaan!"

Dit spel bevat in totaal 125 levels, verdeeld over vijf secties vol plezier en chaos. Het merendeel hiervan zal je tot in de kleine uurtjes bezig houden. Geen ander spel dan Lemmings biedt zoveel intellectuele stimulansen en zoveel vermaak van topkwaliteit. Zelfs als je dit soort spellen gewoonlijk niet speelt, moet je er zeker mee kennis maken - "Lemmings" is een waarlijk uniek en origineel concept!

PRET-level één – Ga gewoon met een lemming mee nadat deze uit de uitgang is komen vallen om de anderen in staat te stellen de uitgang te bereiken.

PRET-level twee – De lemmings overleven deze val niet, tenzij het zwevers zijn. Wijs deze vaardigheid daarom aan ze toe als ze voorbij de gouden pilaren gaan.

LASTIG level één – Gebruik de eerste lemming om twee bruggen over de kloof te bouwen en gebruik de doordouwer om door de rots heen te komen. Zet de rest in de val door er een blokkeerder achter te plaatsen. Blaas de blokkeerder op of bouw over hem heen als de eerste lemming zijn doel heeft bereikt.

LASTIG level twee – Alles wat je in dit level moet doen, is de eerste lemming toestaan helemaal naar rechts te lopen en hem dan naar beneden te laten graven. Laat de volgende op de opening af lopen en gaan graven als hij die heeft bereikt. Herhaal dit met de 38 overige lemmings!

ZWAAR level één – Het wordt nu allemaal behoorlijk moeilijk! Van de eerste lemming moet je een klimmer en een zwever maken, van de volgende een graver en dan, als die halverwege is, een doordouwer die naar links gaat. Maak daarna van de derde een blokkeerder. Zodra de eerste het gat heeft bereikt, moet je vlak voordat hij schuin naar beneden naar de andere kant valt een bouwer van hem maken. Vervolgens moet je de blokkeerder laten ontploffen om de overige lemmings vrij baan te geven.



Gebruik de minikaart rechts onderin om de activiteiten buiten het scherm in het oog te houden.



PRET-level één



PRET-level twee



LASTIG level één



LASTIG level twee



ZWAAR level één

SUPER GHOULS 'N GHOSTS


Kijk goed uit naar schatkisten waarin wapens en harnassen te vinden zijn!

De heldhaftige ridder Arthur is teruggekeerd om wederom met kracht een einde te maken aan het Monsterrijk dat weer is opgestaan om de strijd voort te zetten! Ondanks het feit, dat hij de levende doden uit het klassieke speelhalspel "Ghosts and Goblins" heeft weten te verslaan, zijn ze nu teruggekomen. Dit keer zijn ze nog groter en afschrikwekkender dan voorheen, zodat Arthur alle hulp die hij maar kan krijgen kan gebruiken!


Kijk uit voor het onweer!


Als je het bronzen of het gouden harnas draagt, kun je aan betere wapens komen!

Arthurs kunstvoorwerpen

Er zijn tal van verschillende voorwerpen en wapens die Arthur kan vinden en gebruiken. Drie verschillende soorten harnassen, twee schilden en veertien krachtige wapens geven hem een bovengemiddelde kans de monsters en de spoken te verslaan. Bovendien kan Arthur zeven verschillende betoveringen gebruiken als hij het zeer gewilde gouden harnas draagt.


Ontwijk de zombies en grijp de wapens

Level één - De Dodenplek

1-1 - De spookbegraafplaats

Uit de ingewanden van het land komen zombies omhoog, heuvels rijzen en dalen voor je ogen en bezeten wolven en vuurduivels vallen je van alle kanten aan. Arthur moet zoveel mogelijk kisten zien te vinden, zodat hij de kracht van zijn wapens en zijn wapenrusting kan vergroten.


Spring over de aanrollende strijdwagens.

1-2 Het woud van de angst

In een wirwar van stekelige takken zijn planten met dodelijke scherpe punten en echte "vuurstrijdwagens" verborgen. Daarom ben je hard aan een toverwapen toe. Arthur kan de strijdwagens alleen maar ontwijken, dus moet hij goed uitkijken voor de plotselinge veranderingen in het terrein!


Gebruik de liften om van het ene eind van de wrakstukken naar het andere te komen!

Level twee - De rottende zee

2-1 Het scheepskerkhof

Tussen de wrakstukken van dit schip met valse schatkisten waren spoken met zwaaiende zeisen rond die de grootste problemen veroorzaken. En alsof die spoken nog niet erg genoeg zijn, stijgt het zeewater kort nadat je de wrakstukken bent binnengegaan, waardoor dit ook nog een race tegen de tijd wordt!

2-2 - De zee der wanhoop

Ik hoop dat je niet zeeziek wordt, want dit wordt de ruwste overtocht die je ooit hebt meegemaakt! Draaikolken, vleesetende vissen en gevaarlijke zeekabouters maken Arthurs reizen allemaal wat gevaarlijker!

"Super Ghouls and Ghosts" omvat in totaal acht levels met in totaal twaalf gebieden. Door zijn gevarieerde en uitdagende acties is het ongelooflijk spannend, leuk en opwindend, zelfs voor de meest doorgewinterde speelhalfanaat!





SUPER PROBOTECTOR ALIEN REBELS™

Pak je wapens op, zweer trouw aan het doel en ga op pad om de vijand tegemoet te treden in deze epische confrontatie van de 21ste eeuw...

Opgepast voor buitenaardse wezens!

Een angstwekkende stilte heeft plaats gemaakt voor de drukte en het gedoe in Neo City. De straten zijn vrijwel verlaten, op een enkele zwerfhond na die de inhoud van een omgevallen vuilnisbak onderzoekt. Alleen de verkoolde resten van de wolkenkrabbers zijn overgebleven van wat eens een welvarende stad was die nu geheel in de greep van de oorlog is. Het is 2636 en Neo City heeft tot in zijn voegen staan trillen door de aanvallen van Red Falcon en zijn bende buitenaardse wezens. Maar nu is de tijd gekomen om deze stad weer schoon te vegen en te verlossen van z'n buitenaardse bezetters, en dat is jouw taak!

"Super Probotector" is een fantastisch actiespel dat door één of twee spelers kan worden gespeeld. Vooral voor twee spelers is het een indrukwekkend geheel, dankzij de combinatie van fantastische acties en de opwinding van een gezamenlijke en vastberaden inzet. Dat mag je zeker niet missen!

Boosaardige uitersten

De verschillende speelstijlen in "Super Probotector" zijn buitengewoon indrukwekkend en je moet constant op je hoede zijn, wil je met succes langs de gemene tegenstanders en door de waanzinnige acties heen komen. Hier nemen we een kort kijkje op het soort reis dat je kunt verwachten in de zes onvoorstelbare levels...

De straten van Neo City – Zoek je weg door de resten van de stad waar sluipschutters je liggen op te wachten. Je moet met nogal wat zware wapens afrekenen voor je uiteindelijke confrontatie met het beest Kimkoh.

De Maria Calderon snelweg – Deze verhoogde weg is geen wandellaantje en zit vol valkuilen waar je attent op moet zijn. Versla de korporaals die in de mangaten verstopt zitten en maak je vervolgens klaar voor een ontmoeting met de Metallican.

De oude Robot-staalfabriek – De buitenaardse wezens gebruiken deze verlaten fabriek om hun wapens der verdoemenis te produceren. Er wacht je een ware krachtproef als je de dwarsbalken gebruik om je door delen van dit level heen te werken. En om het allemaal nog wat erger te maken, moet je ook nog afrekenen met het Robo-lijk!

Hemelfietsen in actie – Houd je goed vast als je door een vlammend level vol razendsnelle actie heen rijdt. Schiet op de talloze vijanden, maar houd ook de weg voor je in het oog. Na enkele krankzinnige kilometers kun je een helse lift krijgen naar je afspraak met het slagschip.

Mucho Grande Badlands – De Badlands (Slechte Landen) hebben veel weg van de Maria Calderon snelweg, maar zijn nog veel gevaarlijker! Je moet heel snel zijn om door dit gevaarlijke terrein heen te komen. Er moeten vijf vijandelijke ingangen worden vernietigd voordat je de hoorns kunt kruisen met de Scorpabellum.

Red Falcons basis – Hier is hij dan, de zesde en laatste uitdaging. Eindelijk is het je gelukt het uitzonderlijk zwaar bewaakte zenuwcentrum van Red Falcon binnen te dringen. Maar voordat je met Red Falcon zelf kunt afrekenen, moet je eerst de vier afschrikwekkende minibazen verslaan. Je zult werkelijk al je vaardigheid en ervaring die je onderweg hebt opgedaan nodig hebben om deze buitenaardse organisatie te verpletteren.

Het overmeesteren van de Falcon

Kun je Neo City bevrijden voordat Red Falcon de rest van de planeet bezet? Van hieruit gaat hij zijn plannen voor wereldheerschappij coördineren en alleen jij staat tussen hem en zijn dromen. Tot de tanden gewapend en met grimmige vastberadenheid begin je aan een lange en angstwekkende reis naar de confrontatie met Red Falcon. Slechts de allerbeste strijders hebben de moed en de vaardigheid om te winnen en de opmars van deze buitenaardse indringers tegen te houden.













SUPER ADVENTURE ISLAND™

Alweer moet de heldhaftige Master Higgins tot het uiterste gaan in deze nieuwe aflevering van de fantastisch leuke serie kleurrijke "Adventure Island"-avonturen. Na zijn succes met de eerdere NES en Game Boy™ versies, is hij nu klaar voor zijn debuut op de Super NES, als hij terugkeert in de tropen om weer wat bij te bruinen en wat oude vrienden te ontmoeten in "Super Adventure Island"!



De boemerang brengt de tegenstanders aan het tollen en komt altijd weer terug.



Als je genoeg bijlen en boemerangs verzamelt, veranderen die in een 'vuurwapen'. Dit is twee keer zo sterk als andere wapens en je kunt er zelfs rotsen mee vernietigen.

Skateboard-actie waar de vonken vanaf springen!

Zet je zonneklep op, smeer je goed in met zonnebrandolie en ga met ons mee naar de opwindende levels van dit tropische platform-avontuur, waarin je alle exotische en extreme bewoners van dit geïsoleerde zonneparadijs zult ontmoeten. Je begint op het strand tussen de duinen. Daarna moet je jezelf door het Mistige Woud naar de Hittegolf toe werken en uiteindelijk naar de bevroren woestenij van de Sneeuwvelden. Dat zijn meer dan 15 levels vol actie! Je moet goed je verstand gebruiken tegen figuren als Smoke Stack Sammy, Bamboo, Peppy en Wally Walrus, om er maar een paar te noemen, die allemaal echt wild zijn en je niet willen laten passeren.



Als met deze hamer uit het stenen tijdperk wordt gegooid, worden gevaarlijke vijanden vernietigd.



Met de skateboard kun je door de levels heen razen, maar kijk daarbij wel uit voor de rotsen!

Strandjutten

Master Higgins was niet op zoek naar moeilijkheden en daarom is hij met lege handen op reis gegaan. Gelukkig kan hij bepaalde voorwerpen ontdekken die hem goed van pas zullen komen als hij vijanden moet uitschakelen.

Als je de tropische vruchten verzamelt die in overvloed op Adventure Island voorkomen, krijgt je energiemeter een extra impuls die hij hard nodig heeft. Bovendien zijn het welkome dorstlessers.





Gekke vakantie

"Super Adventure Island" heeft veel te bieden in deze schitterende gekleurde en fantastisch uitdagende cassette. Dit is dan misschien niet de ideale manier om je vakantie door te brengen, maar je bent verzekerd van mooi weer en heel wat uitdaging en spanning! De vele levels met hun uiteenlopende lokaties en confrontaties houden je weken lang geboeid en in spanning. Zet dus je honkbalpetje op en maak je klaar voor de rumba!





7
Philip
Ashton

Favoriete spellen: SMB 1, 3 en The Simpsons.
Hobby's: Voetballen en met de NES spelen.
Ambities: Alle NES-spellen bezitten en voor Nintendo werken.

12
Rosalie
Beetsma

Favoriete spellen: SMB 1, 2, 3 en SM World.
Hoogste scores: Heeft DD II, Duck Tales™ en Chip 'N Dale in één dag uitgespeeld.
Hobby's: Met de NES spelen, zwemmen, lezen, gymnastiek.
Ambities: Meer Nintendo-spellen uitspelen en in het Club Nintendo blad komen te staan.

12
Dave
Lenaerts

Favoriete spellen: SMB 3, Shadow Warriors, TMHT.
Hoogste scores: Ik heb TMHT en SMB in vier dagen uitgespeeld.
Hobby's: Met de NES spelen.
Ambities: Politie-agent worden.

12
Aline
Quinet

Favoriete spellen: Simpsons (GB), Duck Tales™, Hook.
Hobby's: Met de Game Boy™ spelen, paardrijden.
Ambities: Mijn eigen stallen bezitten en met paarden gaan racen.

11
Rene
Hoedelmans

Favoriete spellen: SMB 3, Power Blade, IronSword.
Hoogste scores: Heeft Power Blade en Kung Fu in één dag uitgespeeld en Black Manta in drie dagen.
Hobby's: Met Nintendo spelen.
Ambities: Kok worden en alle spellen ter wereld bezitten!

7
Sebastien
Boyran

Favoriete spellen: SMB 3, TMHT.
Hoogste scores: Ik heb de achtste wereld van SMB 3 in 15 minuten bereikt.
Ambities: Voor Club Nintendo werken.

12
Peter
Enerdt

Favoriete spellen: Duck Tales™, Boulder Dash, Tetris.
Hoogste scores: Duck Tales™ - 8427000, Tetris - 77083.
Ambities: Een beroemd voetballer worden.

8
Tom
Zouridis

Favoriete spellen: Batman, Fortress Of Fear, Super Off Road.
Hoogste scores: Heeft de Turtles in twee dagen uitgespeeld, heeft Kameroen tijdens het Wereld-kampioenschap met 50-0 verslagen.
Hobby's: Lezen, voetballen en met mijn NES spelen.
Ambities: Voetbal-ster en piloot worden.

Als jij je naam en je foto in het leukste blad ter wereld geplaatst wilt zien, pak dan pen en papier en begin te schrijven! We hebben niet alleen je naam en je leeftijd nodig, maar ook Informatie over je drie favoriete spellen, je twee beste prestaties, je hobby's en je ambities in het leven. Doe het geinig, doe het leuk, maar doe het ook zo snel mogelijk - hoe eerder we over je profiel beschikken, hoe meer kans je hebt dat dat wordt geplaatst (maar het moet wel goed zijn!)

Het is alweer een tijdje geleden dat we een aantal echte codes voor extra levens en het kiezen van levels hebben gepubliceerd. Dus wat is daarvoor een betere tijd dan nu?

The Hunt for Red October



Druk als het titelscherm is verschenen op de volgende knoppen om bij een keuzescherm voor het kiezen van levels te komen: links, rechts, B, select, links, rechts, B, select. Druk vervolgens op de startknop om het level te laten opkomen, gebruik links en rechts om het level te kiezen en druk tenslotte op de startknop.

Super R-Type



Houd om bij een levelkeuze-optie te komen de R knop ingedrukt als het titelscherm wordt getoond en druk vervolgens negen keer op de bovenkant van de vierpuntsdruktoets. Begin dan met het spel, pauzeer, houd de R en de A knop ingedrukt en druk op de selectknop. Links onderin het scherm verschijnt dan een getal. Kies vervolgens je level, breek de pauze af en speel verder in dat level.

Super Tennis

Plaats om de vaardigheden van je speler te vergroten het knipperende vakje op je favoriete figuur en druk dan op L, L, L, L, L, X, R, R, R, R, R, R, R, X. Met L en R worden de knoppen achterop je controller bedoeld.



Little Nemo The Dream Master



Druk als het titelscherm wordt getoond op: omhoog, select, links, rechts en A, A, B. Er verschijnt dan een nieuwe optie die "dream select" (droomkeuze) heet. Druk als de pijl daarnaast staat voor elk level dat je wilt passeren op de A knop. Druk op de startknop als je daarmee klaar bent.

Solstice



Om je voorraad drankjes aan te vullen en Shadax een vrijwel onbeperkt aantal levens te geven, moet je het magische kaartscherm oproepen en de volgende knoppen indrukken: B, start, start, B, B, start, start, B, B, start, start, start, B, start, B, B, B, start, start, start, B, start, B, start, start, B, start, start, B, B, start, B, start. Het scherm moet dan gaan knipperen. Ga terug naar het spel en dan weer terug naar het magische kaartscherm - je beschikt dan over een overvloed aan levens en drankjes. Als je de voorraad drankjes weer moet aanvullen of het aantal levens moet vergroten, voer je deze code gewoon opnieuw in.

Mega Man 3



Gebruik deze codes om bij de tweede serie levels te komen met 9 energietanks. * 4F, 3A, 3D, 5B (allemaal blauw), 6A (rood) - alle wapens. * 4F, 3A, 3D, 5B (blauw), 6A, 1A (rood) nadat 'Spark Man' opnieuw is bezocht. * 4F, 3A, 3D, 5B, 1A (blauw), 6A (rood) nadat 'Shadow Man' en 'Spark Man' opnieuw zijn bezocht. * 4F, 3A, 3D, 5B, 1A (blauw), 6A, 2B (rood) nadat 'Shadow Man', 'Spark Man' en 'Needle Man' opnieuw bezocht zijn. * 4F, 3A, 3D, 5B, 1A, 2B (blauw), 6A (rood) tegen 'Break Man' Wily's schuilplaats in. Mega Man - Dr. Wily's Revenge (Game Boy™). Gebruik het volgende paswoord om Wily's level te bereiken. * A2, A3, B4, C2, C3.







Crackout

Het laatste woord aan het einde van het spel is: MERRY CHRISTMAS (PRETTIGE KERSTDAGEN)
Francis Butor, Frankrijk



Addams Family

Om het spel met negen levens te beginnen, moet je het eerst starten, dan pauzeren en dan twee keer op de selectknop drukken om te stoppen. Loop naar links langs de "continue"-deur en je vindt vier extra levens! Neem deze mee en ga dan door met het spel via "continue".
Bruno Duquenoy, Frankrijk



Dynablaster

Enkele codes...
6e dorp: LM884.K1
7e dorp: SMNN4.X1
8e dorp: SMNPS.XP
Edith Thoyer, Frankrijk



Super Mario Bros. 3



Als je omhoog gaat naar een bonuslevel in de wolken, ren dan als Wasbeer-Mario op en neer om voldoende snelheid te krijgen en vlieg daarna omhoog om nog meer munten en een extra leven bij te laden.
J. Barnard, Engeland



Sneaky Snakes

Om van level 3 naar level 6 te gaan, moet je met behulp van de sleutel naar de 'warp' in level 3 gaan, op het lege platform rechts bovenin springen en op de B knop blijven drukken.
Cedric Casabon, Frankrijk

We zijn werkelijk overspoeld met tips over de nieuwste Game Boy™ spellen, maar het lijkt wel of de NES en de Super NES is overgeslagen! Als jij nog wat tips hebt betreffende spellen voor één van deze twee systemen, dan kun je die met honderdduizenden anderen delen door ze te sturen naar:

Lezerstips, Club Nintendo, Postbus 8000, 4000 JC Tiel

Maar als je de spoken niet te pakken kunt krijgen, als de Turtles zijn uitgeschakeld of Mario door Bowser in elkaar wordt geslagen, bel dan de Nintendo Servicelijn: telefoon 03440 – 32222. De Nintendo speladviseurs zijn op werkdagen bereikbaar van 11.00 - 19.00 uur en op zaterdag van 09.00 - 16.00 uur.



Solomons Club

Paswoorden

Level 1-5	RQJSJJJJ
Level 1-10	RYSY?JJ?
Level 2-5	JZ4JSJJJ
Level 2-10	6ZYSYJJ?
Level 3-5	CZZVJSO8
Level 3-10	XZZ7SY88
Level 4-5	?ZZ3VJS8
Level 4-10	VZZDYSYJ

Patrick Ferges
Oostenrijk



Super Mario World



Als je op Yoshi zit, kun je de hellingen op en af glijden door naar beneden te drukken en dan naar links of recht om de richting op te gaan die je wenst. En als Yoshi eet, bukt hij zich voorover, maar als je dan omhoog drukt, eet hij staande.
Peter Coffin, Engeland



Super Castlevania IV

Spring in het laatste level in het lege gebied links van het startscherm. Blijf springen tot je helemaal aan de linkerkant komt, waar je wordt beloond met harten, wapens en power-ups! Zoek naar de onzichtbare trap zodat je weer omhoog kunt klimmen.
Jurgen Diericx, België



Een splinternieuw avontuur!

Er bevindt zich een nieuwe boosaard in ons midden! Zijn naam is Wario. Terwijl Mario weg was op zijn kruistocht tegen Tatanga in "Super Mario Land", heeft deze engerd de euvele moed gehad in Mario's kasteel te trekken!

Om zichzelf te beschermen, heeft hij vervolgens de zes gouden munten waarmee de deuren van dit kasteel kunnen worden geopend over heel Mario Land verspreid. Zij worden nu bewaakt door Wario's hersenloze onderkruipers. Mario moet ze nu terugvinden en inbreken in zijn kasteel om Wario daaruit te kunnen schoppen!

Mario's vermogens

Denk eraan elk blok te raken - deze "power-ups" zijn van onschatbare waarde! **Super Mario** – Grijp de paddestoel om Mario groter en sterker te maken. **Vuur-Mario** – De vuurbloem stelt Mario in staat om vlammende ballen af te vuren. **Konijn-Mario** – Neem de wortel mee om Mario in de zwevende Konijn-Mario te laten veranderen! **Onoverwinnelijke Mario** – Een ster is goed voor vijftien seconden onoverwinnelijke pret. Tijdens dit fantastische nieuwe avontuur trekt Mario ook een ruimtepak aan voor uitstapjes bij lage zwaartekracht en een zwempak voor tochtjes onder water!

De zones

In "Super Mario Land 2" verplaats je jezelf - net als in "Super Mario Bros. 3" en "Super Mario World" - door de wereld op een kaart waarop je de beginlevels en de routes kunt kiezen. Bereid je goed voor - het is misschien de moeite waard de gemakkelijkste gebieden tot het laatst te bewaren. En geloof ons maar, er zijn vele levels in elke zone...

Mario-zone

Mario-zone is een gigantische Mario-speelgoedklok, waarvan de tandwielen en de werking Mario (de echte!) dwingen goed op zijn hoede te blijven! Helaas zijn Koopa's en dergelijke eveneens dit speelgoed binnengedrongen, waarbij ze hun eigen, unieke soort chaos weten te creëren.

Schildpadzone

De Schildpadzone omvat een onderwaterlevel vol dodelijke vissen en haaien plus een uitstapje naar de buik van een walvis. Maar waar zijn de schildpadden?

Bomenzone

Vanaf de voet van de stam tot aan de hoogste takken helemaal bovenin is dit één grote vechtpartij. Kikkers, soldaatmieren, bijen en vogels met grote snavels vormen het merendeel van de vijanden in dit level, maar hun kracht mag zeker niet worden onderschat!

Macrozone

Alles wordt hier een maatje te groot, behalve natuurlijk Mario! De mieren worden groter, steviger en slimmer als je een ondergrondse tunnel gebruikt om in een huis te komen. Geef echter niet op, want aan het eind wacht je een munt!

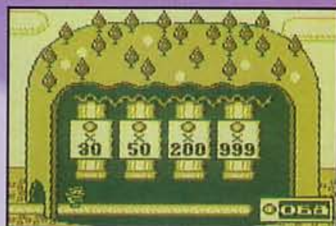
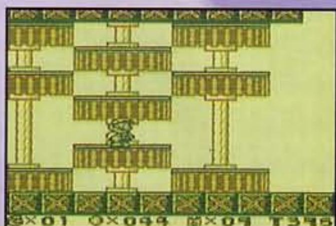
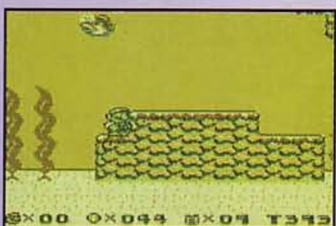
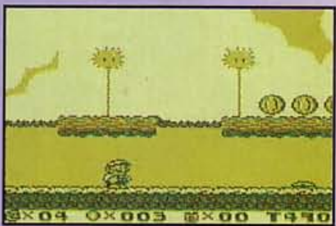
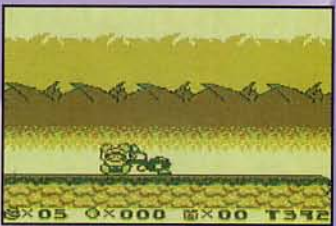
Pompoenzone

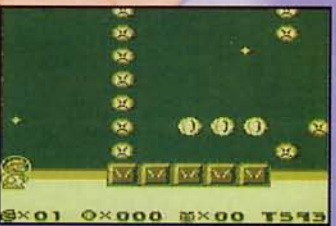
Halloween is dit jaar wat vroeg (of laat!). Heksen brouwen vreemde mengsels en graven gaan langzaam open, waarna spookachtige verschijningen zichtbaar worden. Maar deze nachtmerrie moet eindigen met een gouden munt - dat hopen we althans...

Ruimtezone

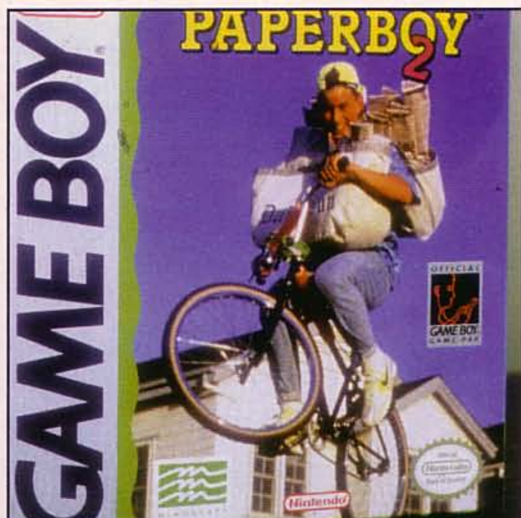
Een zwaartekracht van nul betekent maximale pret als Mario rondzweeft en zich met grote sprongen door deze zone vol buitenaardse wezens beweegt. Een bloedstollende tocht door een doolhof vol sterren is één van de gevaarlijkste onderdelen van het hele spel!

Pas als alle zes de zones en hun vele levels zijn uitgespeeld, kun je Mario's kasteel binnengaan teneinde de strijd tegen Wario om het bezit daarvan te kunnen uitvechten.





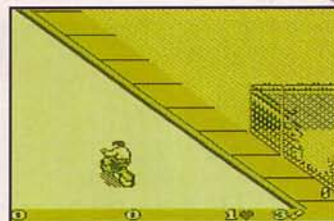


Het lijkt erop, dat het bezorgen van het ochtendblad niet alleen een gevaarlijk baantje is, maar ook eindeloos, want "Paperboy 2" is er nu ook voor de Game Boy™!

Het is veel moeilijker dan in werkelijkheid om heelhuids door de straten van de buitenwijken van dit videospel heen te komen! Want niet alleen moet je hierbij de skateboards, kanonskogels, op hol geslagen kinderwagens en dolle honden zien te ontwijken, maar ook moet je je klanten tevreden zien te houden! Zorg ervoor dat je goed mikt en dat je de kranten in de brievenbussen werkt, anders verlies je abonnees. Raak je die allemaal kwijt, dan kun je ook naar je baantje fluiten!

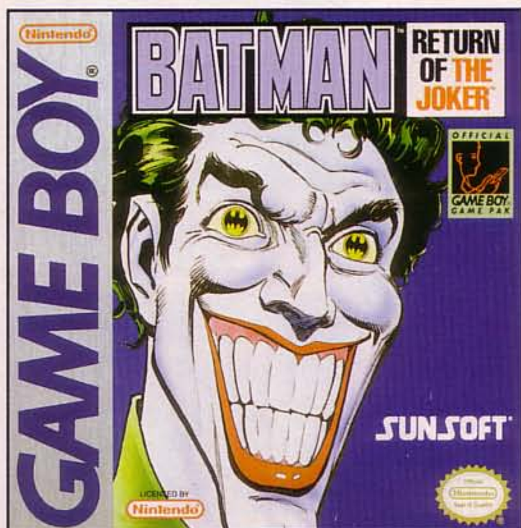
"Paperboy 2" is nogal anders dan het oorspronkelijke spel. Natuurlijk bevat het vele nieuwe obstakels. Maar ook de richting van de route verandert halverwege en bepaalde taken kunnen worden afgewerkt om bonuspunten te verdienen, zoals het tegenhouden van op hol geslagen kinderwagens en het neerslaan van dieven die winkels overvallen. Als dat je allemaal lukt, komt je foto misschien wel in de krant die je bezorgt!

Wie de moed heeft dit baantje aan te nemen, wacht drie weken vol chaos. Elke dag zit vol non-stop actie en eindigt met een zware trainingsroute die je heel wat bonuspunten kan opleveren!









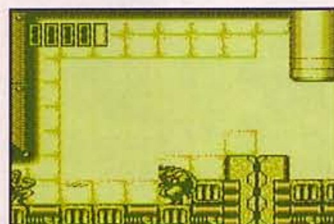
Als de goeden altijd weten te overleven, moeten ook de slechterikken de dood te slim af kunnen zijn, nietwaar? Dat geldt zeker voor de Joker die weer is teruggekeerd en nu opnieuw de al zoveel geplaagde stad Gotham op stelten zet, ondanks het feit dat hij in het eerste Batman-avontuur door de Duistere Ridder is verslagen!

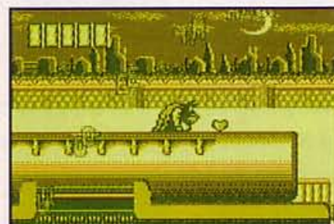
"Batman - Return of the Joker" verschilt in hoge mate van de vorige Game Boy™-cassette, niet in laatste plaats door de omvang en de kwaliteit van de beelden. Batman zelf is er ook wat op vooruit gegaan - hij kan nu zijn battouw gebruiken om zich uit gevaarlijke situaties te redden en zich korte tijd aan muren vastklampen voordat hij zichzelf daarvan afduwt en omhoog drukt.

Het eerste level speelt zich af in de riolen. Het vuile water daar vormt een even grote bedreiging voor Batman als de vele trawanten die de toegang tot de geheime schuilplaats van de Joker bewaken. Al snel moet Batman echter het stijgende water zien te ontwijken en de verdediging van de vijanden bestoken. De Joker heeft namelijk de onderdelen gestolen die nodig zijn voor het bouwen van raketten, welke hij ongetwijfeld wil gebruiken tegen de nietsvermoedende burgers van Gotham! Grijp de wapens, schakel de mannen van de Joker uit en zwaai hoog boven het gevaarlijke rioolafval. Maar denk eraan - de tijd tikt door!

Als Batman de gevaren van het riool weet te overleven, wachten hem de gevaren van de actieve machinewerkplaats, de opwinding van een gevecht aan boord van een voortsnellende trein en de mysteries van een geheim vierde level. Onze Duistere Ridder zal zeker een partner nodig hebben om hem daar doorheen te helpen. Wie biedt zich aan?









Sluit je aan bij de knotsgekke Tiny Toons als zij zich verenigen om die lieve, schattige Babs uit de klauwen van die boosaardige Montana Max te redden!

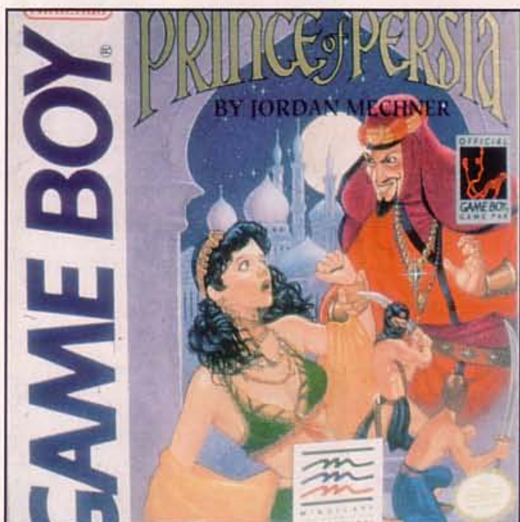
Al je favoriete Tiny Toons-figuren komen in dit opwindende avontuur voor. Buster Bunny, Hamton en Plucky Duck vormen het team waarmee je je door de vele gebieden van Toonland heen vecht, terwijl Dizzy Devil, Furrball, FiFi en Shirley the Loon allemaal hun uiterste best doen om mee te helpen! Dit spannende actiespel omvat vier levels boordevol chaotische situaties. Het begint in de bossen, waar je Dizzy Devil moet zien te vinden om langs een grote berg te komen, en gaat verder in ondergrondse grotten en gebouwen. Waar je ook gaat of staat, kom je vallen en allerlei cartoon-achtige vijanden tegen. De verschillende vaardigheden van Buster en zijn collega's zullen je dan ook zeker van pas komen!

"Tiny Toon Adventures" is een combinatie van fantastische tekenfilmhumor en -beelden en acties in dezelfde stijl. Het is min of meer vergelijkbaar met "Duck Tales™" en "Wizards and Warriors", maar dan nu ook met je favoriete Tiny Toons-figuren!







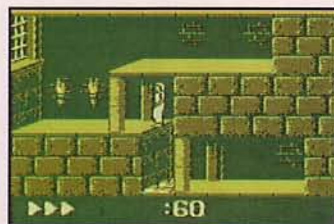


Reis door de mysterieuze tempels van het oosten en speel de rol van de moedige prins die op zoek is naar zijn gevangen prinses. Door de talloze Perzische bewakers en de allernieuwste vallen die moeten worden overwonnen, is dit een avontuur dat je zeker niet te licht moet opnemen!

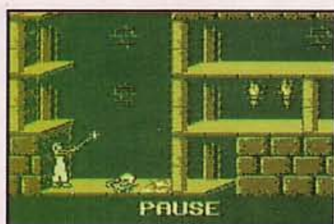
Als de Perzische prins moet je de vele gevaren van de verschillende levels zien te overleven, zodat je bij de wachtende prinses kunt komen om haar te bevrijden. Weliswaar is dit soort videospellen al sinds jaar en dag zeer populair, maar "Prince of Persia" springt er duidelijk uit door zijn unieke benadering. Om te beginnen wordt het merendeel van de problemen gevormd door vallen, zoals druktegels waarmee een valpoort wordt geopend, scherpe punten die in de vloer zijn bevestigd en talloze gevaarlijke sprongen. Elk level is een soort doolhof waarin veel vallen, kuilen en problemen moeten worden overwonnen. Omdat er met nogal wat Perziërs moet worden afgerekend, zal een sabel je zeker goed van pas komen!

"Prince of Persia" onderscheidt zich bovendien door het feit, dat je veel controle hebt over de hoofdfiguur. Je kunt hem laten bukken, rennen en springen, maar zich ook met zijn vingers aan platforms laten vastgrijpen, platforms op en af laten klimmen en stap voor stap naar voren laten schuifelen. De kwaliteit van de animatie van elke beweging is ronduit uitzonderlijk - door de vele afzonderlijke beelden verlopen alle bewegingen zo vloeiend mogelijk. Dat geldt voor alles wat op het scherm beweegt, tot aan de wegvallende planken toe, waardoor dit spel een ware visuele traktatie is!

Dit avontuur bevat vele verschillende levels, en in elk daarvan is heel wat te doen. Daarom zal je de paswoordmogelijkheid waarmee je in het laatst gespeelde level kunt terugkeren als een groot goed ervaren!









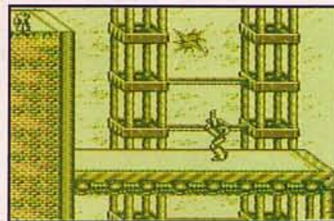


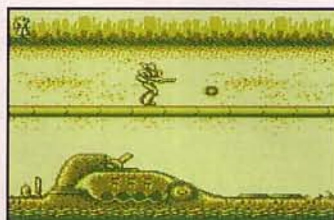
Het spannende avontuur "Probotector" is nu ook verkrijgbaar voor de draagbare Game Boy™, en met voorspelbare resultaten!

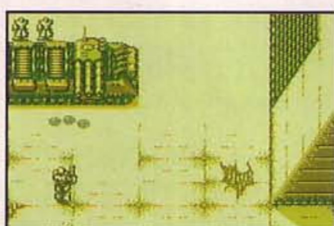
Jij bent de Probotector die er op uit is gestuurd om een buitenaardse invasie te voorkomen. Daarbij moet je jezelf door tal van verschillende gebieden heen vechten, waarbij je over een variëteit van wapens beschikt om de aanstormende horden te vernietigen. "Probotector" verschilt vooral van vergelijkbare spellen door de diversiteit van levels en het alsmaar veranderende terrein. Alleen al het eerste level bevat steile beklimmingen en afdalingen, maar ook bewegende liften en een doodenge reis door nauwe buizen. Het aantal vijanden is vrijwel eindeloos en hun aanvallen houden maar niet op. Door die gepantserde robots, voortdurend vurende geschutstorens en een kleine zeemacht waarmee je moet afrekenen zul je vast graag en veel van die pauzeknop gebruik willen maken!

In het tweede level zie je alles van boven en moet je het opnemen tegen een aantal pantservoertuigen en tanks. Het is een goed idee uit te kijken naar het hittezoekende wapen, want hiermee kun je de vijand moeiteloos uitschakelen. Ook krijg je enkele andere wapens tot je beschikking die even effectief zijn - je moet echter bepaalde wapencontainers vernietigen om de besten daarvan te vinden!

Adembenemende beelden, uitdagende spelsituaties, vele interessante variaties en volop actie wachten onze "Probotector". Aan dit spel heb je nog een hele klus, maar het is zeker de moeite waard om het te gaan bekijken!









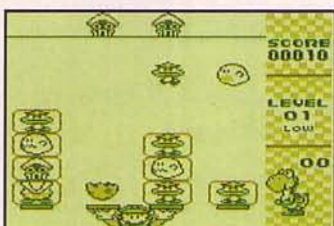
Super NES-bezitters kennen Yoshi al, Mario's makker in "Super Mario World". Nu staat hij op het punt zich ook in de Game Boy™ te gaan onderscheiden met een nieuw puzzelspel!

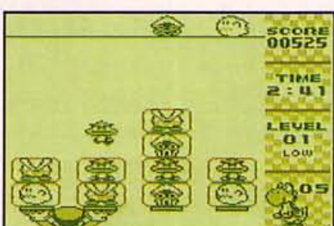
"Mario & Yoshi" wordt ongeveer op dezelfde manier gespeeld als "Tetris", hoewel de speelstijl en de technieken sterk uiteenlopen. In dit spel bevinden zich vier platforms onderin het scherm en komen er één voor één vakken met figuren van boven vallen. Met behulp van Mario moet je proberen de posities van deze platforms te verwisselen om twee identieke figuren bij elkaar te brengen, waarbij de beide vakken worden vernield, of zien te voorkomen dat de stapel van de bovenkant van het scherm af naar beneden komt vallen. Deze figuren, waaronder Goomba's en Venus Fire Traps, zijn al bekend uit eerdere Mario-spellen, dus kun je herkennen wat je vernielt!

Yoshi doet mee met zijn ei. Breng de twee helften van een ei bij elkaar op dezelfde stapel. Hoeveel blokken daar dan ook tussenin zitten, zij worden allemaal vernietigd als hierdoor één ei ontstaat!

Net als in vergelijkbare spellen, gaat het allemaal steeds sneller naarmate meer blokken worden vernietigd. Er zijn talloze mogelijkheden, zoals verschillende achtergrondmuziekjes, een spel voor twee spelers en een B-spel waarbij je alle vakken van het scherm moet halen om te winnen. Hierdoor wordt "Mario & Yoshi" vast en zeker een hit bij de vele liefhebbers van "Tetris".







NES

Bubble Bobble

Thomas Tschollitsch	9 900 960
Sebastien Chapelle	2 987 500
Dafydd Gwyn	1 902 660
Davy Vandeputte	1 437 730

Double Dragon

Alexander Nami	135 000
Kurt Beyrus	97 650

Double Dragon II

Sven De Ruyver	362 420
Martin Flood	112 750
Bertrand Peret	88 920
Michel Hallet	70 650

Dr. Mario

Jurg Schelling	1 125 800
Sabine Schelling	303 900
Geraldine Courtois	291 000
Sabine Denis	258 000

Duck Hunt

Thomas & Paul Williams	691 200

Duck Tales™

Willi Mayr	32 325 000
John Burk	29 563 000
Clemens Mayr	11 178 000
Hari Frodel	11 124 000
Michaela Kurzbock	11 105 000
Gregori Baumann	11 034 000
Elsa Kenn	10 260 000

F-Zero

Gilles Clavel	48 500

Kickle Cubicle

Pascal Viot	4 411 200

Paperboy

Andre Guger	83 750
Bert Vanbrabaht	78 400
Beatrice Jimenez	76 450
Caroline Delcourt	16 750

Pinball

Marco Graber	921 870

Pinbot

Eric Mombaerts	121 001 698
Michael Kastnor	99 999 999
Edgar Peeters	99 999 999
Cindy De Kerf	38 356 200
Jozef Detelder	26 728 200

Robocop

Fabrice Schnyders	197 456
Kenny Verboven	183 686

Super Mario Bros. 3

Jean Gilsoul	9 999 990
Francois Shantu	9 999 990
Gerda Wesley	9 999 990

Tetris

Arnaud Corens	999 999
Thomas Tobler	999 999

Populairste Spellen

Het is inderdaad een fantastisch feestelijk seizoen voor Mario, nu zijn belangrijkste spellen opnieuw de hoogste plaatsen innemen! Het ziet er naar uit, dat alle klassieke favorieten nog steeds immens populair zijn, zowel voor de Game Boy™ als voor de NES. Maar nu er spellen als "Mega Man III", "Batman 2 - Return Of The Joker" en "Super Mario Land 2" op het toneel zijn verschenen, geloven wij toch, dat er in het volgende nummer waarschijnlijk een gehele nieuwe lijst zal staan!

Wij willen ook graag jouw stem voor de NES- en de Game Boy™-lijsten. Zet daarom je top tien voor de NES en/of je top vijf voor de Game Boy™ op een stuk papier en stuur dat dan naar het gebruikelijke adres.

NES Top Tien

1 ◆ Super Mario Bros. 3
2 ◆ Super Mario Bros. 2
3 ◆ Super Mario Bros.
4 ▲ The Legend of Zelda
5 ◆ Double Dragon II
6 ▲ Batman
7 ● Duck Tales™
8 ● Zelda II – The Adventure of Link
9 ◆ Teenage Mutant Hero Turtles
10 ● Megaman 3

Game Boy Top Vijf

1 ◆ Super Mario Land
2 ● Megaman
3 ● Teenage Mutant Hero Turtles
4 ● Metroid II
5 ● Hook

▲ GESTEGEN ▼ GEDAALD
◆ BLIJVEN STAAN ● NIEUW BINNENGEKOMEN

Top Gun II

Dirk Schaap	102 000

SUPER NINTENDO

Super Mario World

Tony Dalmolin	9 999 990

GAME BOY

Castlevania

Francois Kint	26 350

Choplifter

Stefan Godefroid	24 000
Eric Darricarrere	20 430

Dr. Mario

Daniel Reding	33 600
Peter Lommelen	17 600
Luc Watrin	7 800

Duck Tales™

Vincent Vandenbranden	11 718 000
Martin Posch	13 731 000
Bernd Koller	11 602 000
Lennart Hoffmann	10 310 000

King of the Zoo

Olivier Mets	796 700

Kung Fu Master

Glenn Vanwaegevelde	998 530

Nemesis

Edouard Rogge	653 860

Pacman

Debby Jacobs	10 870

Paperboy

Julien Tholet	32 750
Hugues Servais	25 500

R-Type

Pieter Jan Dries	313 059
Wouter Weil	238 813

Revenge of the Gator

Marc Zottler	3 017 580
Gerald Leitgeb	1 081 270
Kevin Sanders	510 250

Super Mario Land

Dick de Best	999 999
Edouard de Wall	999 999
Susi Kerngast	999 999
Stephane Lutynski	999 999
Karin Osterreicher	999 999
Fabrice Schnyders	999 999
Sander Velema	999 999
Arnaud Soulet	999 999
Denny Winter	999 999

Tetris

Peter Lommelen	479 398
Johannes Mally	396 660
Claudia Sares	344 498
Elke Riesenhuber	309 048

Uiteraard is het je om roem en toejuichingen te doen, maar je moet je plaats op de pagina met Hoogste Scores wel écht verdienen! Eerlijk gezegd kunnen we je naam maar één keer in de lijst afdrukken. En om daarop de grootste kans te maken, kun je het beste al je hoogste scores inzenden! Wat we van je nodig hebben is een lijst met die scores, alsmede je naam, je leeftijd (wees maar niet verlegen), je adres en een foto van elke score. Vooral je leeftijd is voor ons van belang, want we baseren onze keus niet alleen op je score, maar ook op je prestatieniveau! En wat dacht je van wat ouder/kind-combinaties? We weten dat er talloze moeders en vaders tot laat in de avond spelen. Waarom zou u uw scores niet eens met die van de jongere generatie vergelijken (maar niet knoeien)?

Club Nintendo, Postbus 8000, 4000 JC Tiel, Nederland.

Hoi Mario en Luigi,
Ik ben pas bij de Club Nintendo en ik vind het ontzettend leuk.
Wij hebben een Game Boy™. Zal ik zeggen wat voor spellen ik heb:
Tetris en Mario Land. Wij hebben de Game Boy™ pas. Toen mijn vader jarig was, had mijn moeder een Game Boy™ gekocht.
Groetjes van Eveline
Eveline Brouwers, Sittard, Holland

Beste Eveline,
Nog van harte gefeliciteerd met de verjaardag van je vader. Wij zijn blij dat jij de Club Nintendo zo leuk vind en wensen je nog veel plezier met je Game Boy™.

Lieve Club,
1. Ik heb zo'n vijf weken geleden een spelersprofiel opgestuurd en hij staat er nog niet in. Waarom dan niet?
2. Ik heb een gebroken arm en een Game Boy™. Nu kan ik er niet mee spelen. Hebben jullie een oplossing?
Doei Inge
Inge Batelaan, Koudekerk a/d Rijn, Holland

Beste Inge,
Iedere week krijgen wij zo veel spelersprofielen binnen dat het niet mogelijk is om ze allemaal te plaatsen in het Club Nintendo Magazine.
Waarom ga je zolang als je arm in het gips zit geen spelletjes spelen die je wel met één arm kunt spelen. Je hebt vast nog veel meer speelgoed waar je waarschijnlijk een tijd niet mee gespeeld hebt omdat je de Game Boy™ veel leuker vindt. Dan is het nu tijd om die even uit de kast te halen. Als je arm over is, speel je snel weer met je Game Boy™.

Beste Club Nintendo,
Mijn naam is Jaap Schouten en ik ben 7 jaar. Vorig jaar kreeg ik van mijn opa en oma een Game Boy™. Ik woonde toen in Jemen, waar veel van mijn vriendjes een Game Boy™ hadden. Toen ik met verlof in Nederland was en van mijn vader en moeder een spelletje mocht uitkiezen wist ik niet wat te kiezen. Uiteindelijk koos ik Turtles en Gargoyle's Quest. De Turtles vind ik heel leuk, maar Gargoyle's Quest erg moeilijk. Nu woon ik in Damascus en geen van mijn vriendjes heeft een Game Boy™. Nu mag ik weer een spelletje uitzoeken omdat mijn amandelen eruit moeten worden gehaald. Het probleem is nu dat ik bang ben weer een te moeilijk spelletje te kiezen. Kunt u mij adviseren welke spelletjes niet zo moeilijk zijn, zodat ik ze met plezier kan spelen??? Ik ben lid van de Nintendo Club, maar in het clubblad vind ik nooit iets over de vraag hoe moeilijk de spelletjes zijn. Ik hoop heel snel wat van u te horen.
Heel veel dank,
Jaap Schouten, Damascus, Syrië

Beste Jaap,
Voor meer informatie over spellen verwijzen wij naar de speelgoedzaken zoals Bart Smit en Intertoys, Speelboom, warenhuizen zoals V & D, Blokker, De Bijenkorf en radio- en televisiezaken.
Daar kunnen de spellen ook worden uitgeprobeerd. Misschien kun je aan opa en oma vragen of zij voor jou willen informeren over spelletjes voor de Game Boy™. Wij wensen je veel sterkte met je operatie, ook namens Mario en Luigi.

Beste Mario,
Wij vinden jouw spellen helemaal te gek, Vooral Super Mario Bros. 3 vinden wij ontzettend leuk. Eén van ons heeft Super Mario Bros. 3 zelfs uitgespeeld. Wij hebben in april ook zelf een Nintendo Club opgericht. De Club heet: The Mario Brothers. Wat wij ook een tof spel vinden is Teenage Mutant Hero Turtles 2. Wij vinden het vooral leuk omdat het zo mooi getekend is, toen we het voor het eerst zagen, geloofden wij onze eigen ogen niet! Nou dag.
Van: Maurice, Nihal, Adriaan, Heidi, Suzan, Robert

Beste Maurice, Nihal, Adriaan, Heidi, Suzan en Robert,
Wij zijn blij dat jullie onze spellen te gek vinden. En wij vinden het heel erg leuk dat jullie een club hebben opgericht. Mario is beretrots omdat jullie de club naar hem hebben vernoemd. Wij wensen jullie dan ook veel succes met de club "the Mario Brothers".

Beste Club Nintendo,
Jullie vragen je af waarom ik weer schrijf.
Ik heb 3 redenen.
Ten eerste: Ik vind het leuk jullie te schrijven.
Ten tweede: Ik heb nog een paar vragen.
Ten derde: om te zeggen dat ik jullie blad te gek, gaaf en tof vind.
Oh ja, ik heb nog vragen.
Vraag I Waarom heten Mario en Luigi de Mario Brothers? Maar Luigi heet toch geen Mario of wel? En als het Luigi Mario was dan kon Mario toch niet?
Vraag II Hoe komen Mario en Luigi aan hun namen?
Patrick Couprie, Eindhoven, Holland

Beste Patrick,
Bedankt voor je complimenten! Waarom Mario en Luigi "The Mario Brothers" genoemd worden, weten wij eigenlijk niet. Waarschijnlijk heeft iemand hen zo genoemd en is langzamerhand iedereen die term gaan gebruiken.
Mario en Luigi zijn natuurlijk door hun ouders zo genoemd. Jouw ouders hebben jou toch ook een naam gegeven!

Redaktie Club Nintendo, Postbus 8000, 4000 JC Tiel, Nederland.